



# Je(ux) en ligne : pour une approche socio-communicationnelle des technologies numériques et des formes de réflexivités culturelles

Olivier Zerbib

## ► To cite this version:

Olivier Zerbib. Je(ux) en ligne : pour une approche socio-communicationnelle des technologies numériques et des formes de réflexivités culturelles. Sociologie. Université d'Avignon, 2011. Français. NNT : 2011AVIG1100 . tel-00674659

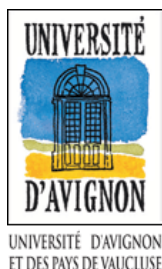
**HAL Id: tel-00674659**

**<https://theses.hal.science/tel-00674659>**

Submitted on 27 Feb 2012

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



ACADÉMIE D'AIX MARSEILLE  
UNIVERSITÉ D'AVIGNON ET DES PAYS DE VAUCLUSE

DOCTORAT EN SCIENCES DE L'INFORMATION  
ET DE LA COMMUNICATION

ÉCOLE DOCTORALE 537  
CULTURE ET PATRIMOINE

**JE(UX) EN LIGNE.**  
**Pour une approche socio-communicationnelle**  
**des technologies numériques**  
**et des formes de réflexivités culturelles.**

**Tome 1**

Olivier ZERBIB

**Thèse préparée sous la direction de :**

Emmanuel ETHIS (Université d'Avignon et des pays de Vaucluse)

**Soutenue le 12 décembre 2011, devant un jury composé de :**

Emmanuel ETHIS, Professeur à l'Université d'Avignon et des pays de Vaucluse (Directeur)

Daniel JACOBI, Professeur à l'Université d'Avignon et des pays de Vaucluse

Yves JEANNERET, Professeur au CELSA, Paris-Sorbonne (Rapporteur)

Damien MALINAS, Maître de Conférences à l'Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse

Vincent MEYER, Professeur à l'Université Paul Verlaine - Metz (Rapporteur)

Emmanuel PEDLER, Directeur d'études à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales



*À Zoé et Adèle :  
parce que vous connaîtrez le doute,  
j'espère vous enseigner l'espoir.*

# REMERCIEMENTS

Mes remerciements s'adressent en premier lieu à tous les proches qui ont subi mes hésitations, mes abandons comme ma détermination. Jour après jour, de la Provence à l'Alsace, de Dubaï à la Réunion, ils n'ont pas renoncé à me voir écrire et mettre un point final à ce manuscrit. Dans les années noires comme dans les années blanches, ils ont été à mes côtés. La liste de ces êtres aimés, famille, parents et amis n'est pas si longue mais ils savent trop bien ce que je leur dois pour avoir à lire ces lignes. Sans eux, le curseur clignoterait encore. J'aurais renoncé à chercher à comprendre les technologies numériques et à faire du doute une thèse.

Je veux remercier Emmanuel Ethis pour son indéfectible soutien, sa patience et sa détermination à me voir (re)devenir un chercheur. Il m'a offert de l'accompagner sur des terrains et dans des travaux passionnants et formateurs. Si sa rencontre a été décisive, sa présence bienveillante et stimulante tout au long des années l'ont été plus encore.

Emmanuel Pedler m'a formé en DEA de Sciences Sociales à l'Ecole des Hautes Études en Sciences Sociales. Il m'a offert ses conseils et sa disponibilité, mais m'a vu abandonner malgré son aide constante. Je tiens à le remercier pour son encadrement déterminant, ses grandes qualités humaines et sa compréhension.

Merci aux membres du Centre Norbert Elias et du Département Sciences de l'Information et de la Communication de l'Université d'Avignon pour leur confiance, leurs conseils, et les échanges que nous avons eu. Merci à eux de n'avoir jamais cessé de me demander quand aurait lieu ma soutenance de thèse et de m'avoir accompagné tout au long de cette odyssée doctorale : Damien, Pierre-Louis, Virginie, Jean-Louis, Marie-Hélène, Daniel, Jean, Agnès, Hana, Cécile, Émilie, Claude, Jacqueline, Yves, Philippe, Fabien, Juliette, Pierre, François, Johanne, Anaïs, Stéphanie.

Merci aux membres de l'Université d'Avignon avec qui j'ai (eu) la chance de travailler : Michel, Raphaël, Martine, Dominique, Myriam, Philippe, Jean-François, Samuel, Stéphane, Isabelle, Delphine, Dominique, Marielle, Baïa, Laurent, Jacqueline, Solange, Bernadette, Aïcha, Alexandra.

Merci, enfin, aux étudiants de licence et de master qui m'ont aussi formé.

## **AVANT PROPOS**

L'enquête « Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques » dont il est question dans ce manuscrit a initiée lors d'une inscription en doctorat à l'École des Hautes Études en Sciences sociales en 1998 sous la direction d'Emmanuel Pedler. Des raisons personnelles m'ont conduit à abandonné ce projet doctoral. Néanmoins, avec l'accord d'Emmanuel Pedler et d'Emmanuel Ethis, une partie des données produites lors de cette enquête ont été utilisées dans la première partie de ce manuscrit. Elles permettent d'éclairer diachroniquement les études menées à partir de 2004 sous la direction d'Emmanuel Ethis dans le cadre du travail doctoral présenté ici.

# SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	3
AVANT PROPOS.....	4
SOMMAIRE.....	5
INTRODUCTION .....	6
<b>PREMIERE PARTIE. Logiques d’usages et usages logiques des technologies numériques en bibliothèques. ....</b>	<b>37</b>
CHAPITRE 1.1. <i>Retour vers le futur</i> : une enquête sur les « nouvelles » technologies à l’épreuve du temps ? .....	40
CHAPITRE 1.2. Lectures numériques : entre héritages et modernité. ....	87
<b>DEUXIEME PARTIE. Des écritures de soi tournées vers autrui : les usages des sites de rencontre. ....</b>	<b>139</b>
CHAPITRE 2.1. Des utilisateurs de sites de rencontre en pilotage automatique ? Normes et ressources réflexives. ....	145
CHAPITRE 2.2. Inventions de soi et partages réflexifs. ....	194
<b>TROISIEME PARTIE. Modernité, interactivité et réflexivités numériques. ....</b>	<b>240</b>
CHAPITRE 3.1. Converser avec soi, au contact des autres : web social et modernité réflexive. ....	243
CHAPITRE 3.2. Du spectateur au joueur : approche des modes de réflexivités spectatorielles observables dans le jeu vidéo. ....	296
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>342</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>353</b>
<b>TABLE DES TABLEAUX ET FIGURES .....</b>	<b>377</b>
<b>TABLE DES MATIÈRES.....</b>	<b>383</b>
<b>SOMMAIRE DES ANNEXES (TOME 2) .....</b>	<b>386</b>

# INTRODUCTION

*« En même temps, je dus constater que ce prétendu délassement, au moment où l'adulte s'y livre, ne l'absorbe pas moins que son activité professionnelle. Parfois il exige de lui une plus grande dépense d'énergie, d'adresse, d'intelligence et d'attention. Cette liberté, cette intensité, le fait que la conduite qui s'en trouve exaltée se développe dans un monde séparé, idéal, à l'abri de toute conséquence fatale, expliquent, selon moi, la fertilité culturelle des jeux et font comprendre comment le choix dont ils témoignent révèle pour sa part le visage, le style et les valeurs de chaque société »*

*Roger Caillois<sup>1</sup>*

« Faire de l'ordinateur ».

À qui arrive-t-il encore, aujourd'hui, de « faire de l'ordinateur » ? Cette expression entendue il y a dix ans encore sur des terrains de recherche tels que celui des bibliothèques publiques, paraît aujourd'hui quelque peu tombée en désuétude. Actuellement, on « va » sur Internet ou sur les réseaux sociaux, on « joue » aux jeux vidéo, on « travaille » sur écran, mais on n'entend plus guère dire que l'on « fait » de l'informatique ou de l'ordinateur.

Entre 1995 et 2000, les technologies numériques convergeaient vers l'ordinateur personnel, devenant « multimédia » avec l'ajout de cartes graphiques et sonores et de lecteurs de cédéroms toujours plus performants. Il semblait alors devoir s'imposer dans les années à venir comme support de nouvelles pratiques autant que comme plateforme de consultation de cinéma, de musique, ou de littérature.

Une étude du Département des Études et de la Prospective (DEP) du Ministère de la Culture datant de 1999, portant sur les usages culturels de l'informatique domestique,

---

<sup>1</sup> CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 1985, p. 141-142.



envisageait l'informatique comme « une pratique culturelle de plus »<sup>2</sup>. Les cédéroms culturels y étaient analysés comme un élément central de ces loisirs numériques, même si l'étude reconnaissait alors une difficulté à établir « une frontière précise entre le ludique et le culturel »<sup>3</sup>.

Au tournant des années deux mille, donc, on « faisait » encore de l'informatique, professionnelle ou de loisirs.

Puis, les technologies numériques se sont invitées dans les appareils photo, les baladeurs, les téléphones, les montres de sport, etc. Les cédéroms culturels ont disparu du panorama des usages domestiques de l'informatique. Les études du DEP, devenu Département des Études, de la Prospective et de la Statistique (DEPS) ont enregistré l'essor des usages d'Internet, accéléré à partir de 2004 par l'apparition des technologies dites du « web 2.0 » (qui ont abaissé les coûts de domestication technique liés à la publication et au partage d'informations sur le réseau).

La diversité des usages de l'informatique, déjà constatée dans l'étude de 1999 précitée, a conduit à désigner, dans le langage courant, chacune de ces activités par une dénomination plus spécifique. Désormais, il devient plus rare d'entendre dire qu'il « faut bien se mettre à l'informatique »<sup>4</sup> ou de rencontrer des parents déplorant le fait que leur fille « fasse de l'ordinateur » la nuit (ils diraient plutôt qu'elle « va sur *Facebook* » ou qu'elle « est accro à *World of Warcraft* »).

Pourtant, s'il semble aujourd'hui encore moins pertinent d'envisager les technologies numériques comme faisant l'objet de pratiques unifiées, faut-il renoncer à étudier les effets spécifiques que peuvent avoir ces dernières sur les rapports transversaux entretenus par les individus à la culture, ou bien encore sur les façons dont sont conformées et reçues les offres culturelles « émergentes » ou « traditionnelles » ? Certes, les effets des technologies numériques restent abordés, dans une perspective holiste, par des approches déterministes lisant dans l'avènement de la « dématérialisation numérique » l'amorce de changements drastiques dans les modes d'appropriation ou de consommation culturels.

---

<sup>2</sup> DEPARTEMENT DES ÉTUDES ET DE LA PROSPECTIVE, « Les usages de loisirs de l'informatique domestique », *Développement culturel*, n°130, 1999, Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, p. 5.

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> Voir Annexe 1.8. *Portraits d'usagers établis dans le cadre de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques ?*

De façon plus ou moins appuyée, la « révolution Internet » largement commentée dans les années deux-mille demeure déclinée dans nombre d'articles ou d'ouvrages opposant la « force des technologies » aux « fragiles résistances ou réticences sociales ». Reste que ces théories prophétiques débouchent, de façon de plus en plus claire à mesure que leurs dates de publication sont anciennes, sur l'aporie d'une révolution technologique sans changements macro-sociaux réellement observables ou mesurables (voir chapitre 1.1). Dans un versant analytique opposé, les études attribuant un rôle central aux déterminismes sociaux dans la reproduction et l'interprétation du jeu social passent les technologies numériques au crible des interprétations des normes, des socialisations et des incorporations d'habitus, au point d'opposer un « tout social » au « tout numérique » (voir chapitre 2.1).

Entre ce « tout change » et ce « rien ne change », il est difficile de percevoir l'influence des technologies numériques sur les formes et les modèles culturels et de concilier des approches permettant d'appréhender autant la transformation que le maintien routinisé de modes de production et de réception de la culture. Comme le rappelle Peter L. Berger dans son *Invitation à la sociologie*<sup>5</sup>, cette difficulté à penser les tensions entre tradition et modernité constitue l'un des principaux enjeux des sciences sociales. Attachées à décrire et analyser le poids des déterminismes sociaux sur les comportements, à comprendre les façons dont leur nature sociale piège les individus par l'intériorisation de règles, ces disciplines doivent également expliquer ce qui permet à tout groupe social, à toute société, de ne pas rester figés dans un immobilisme intemporel. Penser à la fois la permanence et le changement, tenir tous les fils du raisonnement (historique, sociologique, communicationnel) représente bien l'un des défis les plus conséquents pour ceux qui doivent travailler avec pour principal matériau du temps humain, historique, jamais tout à fait le même, jamais tout à fait différent.

Mais, avant de chercher à en saisir les spécificités et les effets, penser les technologies numériques revient d'abord à en préciser les contours. Si, dans les pages qui suivent, ce terme de « technologies numériques » reviendra régulièrement, il sera systématiquement décliné dans la « matérialité » des supports qu'elles configurent : un cédérom culturel ou

---

<sup>5</sup> BERGER, Peter L., *Invitation à la sociologie*, Paris : La découverte, 2006.

un poste de consultation documentaire, un site de rencontre, ou un jeu vidéo. Dans leurs conformations, ces supports orientent, plus qu'ils ne contraignent, les usages et les représentations qui sont susceptibles d'y être rattachés. Dans ce cadre, « utiliser les technologies numériques » (ou « faire de l'ordinateur » dans une formulation ordinaire), ne peut s'entendre qu'en précisant le dispositif médiatique permettant d'activer ces usages : les façons dont les bibliothèques conforment leurs offres documentaires déclinées en version numérique (partie 1), les modes de présentation de soi et de mises en relation proposés par les sites de rencontre (partie 2) ou bien encore la forme stabilisée dans le temps d'une proposition vidéoludique (partie 3).

Cependant, la volonté initiale de ce travail doctoral visait bel et bien à étudier les effets de l'introduction des technologies numériques dans le paysage des pratiques culturelles, et saisir de façon transversale les façons dont l'informatique permettait ou non de reconfigurer des offres culturelles existantes ou d'en faire émerger de nouvelles. Ce questionnement initié en DEA de Sciences Sociales à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales, s'il ne considérait pas l'informatique comme un vecteur d'unification des pratiques culturelles, cherchait cependant à saisir ce qui se cachait derrière l'apparente unité de forme des productions présentées *via* un même dispositif technique. Les médiations informatiques à visées culturelles engagées dans le cadre d'applications diverses entretenaient-elles des rapports communs ? Mettaient-elles leurs utilisateurs dans des dispositions singulières dont on pourrait rendre compte sans pour autant verser dans le déterminisme technique ? À l'instar de Patrice Flichy, développant la notion d'« individualisme connecté » pour définir les nouvelles attitudes idéologiques émanant du cadre de définition et d'usages des technologies numériques dès leurs origines californiennes<sup>6</sup>, était-il possible d'isoler quelques éléments de comportement culturels inédits de ce mêmes usages ? Les réceptions culturelles des technologies numériques auraient-elles quelque chose à dire sur la modernité, entendue en tant qu'état dynamique de forces de maintien et de changement social ?

---

<sup>6</sup> FLICHY, Patrice, « L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société », in *Réseaux*, 2004, n° 124, pp 17-51

Les pages qui suivent traduisent donc d'abord nos hésitations quant au choix du « bon » terrain d'observation, des « bonnes » méthodes et des « bons » objets pour avoir quelques chances de saisir la portée des usages des technologies numériques au-delà du secteur restreint de leur exécution. Se faisant, elles rendent compte du fil rouge que ces doutes ont paradoxalement permis de découvrir. En étudiant des secteurs allant des bibliothèques jusqu'aux jeux vidéo, en passant par les sites de rencontre et les usages du web social, nous avons mis à jour, ironie du sort, le fait que les technologies numériques permettent aux individus de mettre en doute leurs identités comme leurs engagements culturels, et non uniquement d'adhérer ou de résister à des offres médiatiques. Ce doute naît et s'exprime dans les échanges noués avec autrui (partie 2) et probablement aussi dans la fréquentation d'œuvres hybrides inédites (partie 3). Ces formes de réflexivités culturelles trouvent, en tout cas, des moyens renouvelés de s'exprimer *via* les usages des technologies numériques.

Cependant, avant d'aborder cette question de la réflexivité et de rendre compte de la façon dont cette problématique a été construite, il convient de préciser les cadres méthodologiques ayant assis les hypothèses de travail exposées plus loin ainsi que les raisonnements qui ont pu être élaborés.

S'il est des lieux qui, plus que d'autres, doivent permettre d'observer les évolutions des publics de la culture, la dynamique des pratiques culturelles et les formes de leur renouvellement en lien avec le numérique, les bibliothèques publiques comptent à n'en pas douter parmi eux. En effet, ces équipements culturels sont fréquentés par des publics aux profils socio-démographiques variés, sur l'ensemble du territoire français. En outre, en se transformant progressivement en médiathèques, la plupart de ces lieux proposent des offres culturelles excédant largement le seul secteur de la lecture (musique, audiovisuel, expositions, etc.). Les bibliothèques publiques constituent donc des terrains d'observation privilégiés pour tenter de mesurer et de comprendre les effets de l'introduction du numérique sur les pratiques culturelles et leurs publics. Des publics certes plus jeunes et plus diplômés que l'ensemble de la population française, mais à qui

ces équipements fournissent l'occasion d'expérimenter voire d'adopter des usages culturels différents de ceux qu'ils sont amenés à développer dans le cadre domestique.

Aussi, lorsqu'en 1998, la Direction du Livre et de la Lecture du Ministère de la Culture a lancé un appel d'offres pour une étude sur les « usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques », ce terrain s'est avéré tout à fait adapté au projet de recherche amorcé alors. Ce dernier visait à « analyser les effets, les sens perçus ou projetés accordés aux techniques nouvelles pour diffuser, transmettre l'offre culturelle existante ou pour conformer de nouvelles offres en les replaçant dans l'écologie de pratiques culturelles plus anciennes ».

Menée sous la direction scientifique d'Emmanuel Pedler, l'enquête qui a suivi a été réalisée sur cinq sites répartis dans quatre villes : la Bibliothèque nationale de France à Paris, et les bibliothèques municipales de Miramas, Cavaillon et Grenoble (sites Grand Place et Abbaye)<sup>7</sup>. Elle était donc fondée sur un prélèvement partiel, à partir de sites appartenant à trois pôles régionaux : l'île de France, la région Rhône-Alpes et la région Provence-Alpes-Côte d'Azur. Le choix des bibliothèques avait été orienté par deux considérations : saisir, d'une part, les pratiques et les usages dans leur diversité et ce à partir d'implantations en des contextes culturels et sociaux différenciés. Ne pas chercher, d'autre part, à privilégier systématiquement les pratiques communes propres aux sites éloignés des pôles urbains et des zones économiques les plus dynamiques mais prêter attention, au contraire, aux pratiques et aux usages émergents. Pour autant, l'enquête n'avait pas souhaité faire la part trop belle aux « virtuoses » du numérique. Un comptage systématique des usagers présents a donc été opéré pour les sites sélectionnés afin d'évaluer l'importance numérique de chaque groupe distingué par l'enquête. En effet, la plupart des études portant sur ce que l'on nommait à l'époque les « nouvelles technologies » centraient leurs investigations sur les usagers effectifs des dispositifs techniques, au moyen d'observations et d'entretiens. Si plusieurs de ces enquêtes se sont montrées heuristiques pour saisir les motivations des usagers des technologies de l'information et de la communication de l'époque, elles ont souvent été interprétées dans une perspective déterministe, en laissant entendre que ces pionniers constituaient l'avant-

---

<sup>7</sup> Voir Annexe 1.1 *Description des dispositifs de l'offre numérique dans les bibliothèques de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques.*

garde éclairée de publics plus vastes, tous appelés à développer des usages « savants » d'Internet ou des cédéroms. En se référant aux publications de cette période, force est de constater avec quelle régularité les catégorisations d'usages de type « débutants », « habitués », « experts » étaient convoquées pour décrire les rapports qu'entretenaient les enquêtés avec l'offre documentaire dans son versant numérique. Considérée comme résolument « nouvelle », cette dernière n'était que peu étudiée dans son prolongement d'autres habitudes de lectures, de consultations audiovisuelles ou graphiques.

Notre enquête a pris, au contraire, le parti de replacer les usages faits des « nouvelles » offres techniques et culturelles dans l'économie générale de l'établissement, en prenant soin d'analyser toutes les fractions des publics des bibliothèques étudiées, inscrits et non inscrits, usagers ou non du numérique. Cette démarche a inclus, tout d'abord, un questionnaire auto-administré portant sur la consultation, l'emprunt et l'utilisation de l'ensemble des offres documentaires par les usagers des bibliothèques étudiées<sup>8</sup>. Au total, ce sont 2 343 questionnaires qui ont été rassemblés et traités<sup>9</sup>, ce qui constitue encore à ce jour l'une des plus importantes enquêtes quantitatives traitant de l'usage et de la représentation du numérique dans des équipements culturels. En parallèle, une observation de ces mêmes usages lors de la consultation d'un cédérom culturel consacré à Michel-Ange a concerné 96 individus. Enfin, une série d'entretiens a permis de dresser le portrait de 18 usagers<sup>10</sup>.

Un principe simple a été suivi : tenir compte du fait que les instruments de communication et de culture que choisissent les individus ne se présentent pas comme autant d'options faciles à hiérarchiser et à catégoriser. Regarder des séries à la télévision, écrire des textes sur un ordinateur, sortir au théâtre et lire des livres sont des actes qui n'occupent aucune place clairement assignée *a priori* dans l'univers des pratiques quotidiennes. On ne saurait donc prédire que certaines s'inscrivent dans la continuité d'autres ou, qu'au contraire, chacune d'entre elles doit être considérée comme une espèce

---

<sup>8</sup> Voir Annexe 1.2 *Questionnaire auto-administré pour l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques*

<sup>9</sup> Voir annexes 1.4 à 1.7.

<sup>10</sup> Voir Annexe 1.8 *Portraits d'usagers établis dans le cadre de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques*.

séparée. C'est là un domaine où les conceptions et les pratiques orientent et structurent les catégories et les hiérarchies perçues. En outre, dans une enquête, l'on compare artificiellement les acteurs comme s'ils étaient confrontés aux mêmes offres. Ainsi, on ne choisit et ne préfère une offre qu'en fonction des arbitrages possibles qui sélectionnent à un moment donné tel ou tel type d'objet accessible et/ou désirable. Emprunter des livres, explorer un cédérom, rechercher une documentation sur un sujet précis, consulter un site web, suivre une série télévisée, jouer à un jeu vidéo, etc. constituent des actes qui sont, au moins pour certains d'entre eux, portés par des acteurs qui leur attribuent une signification singulière qu'il faut saisir et analyser. Ainsi l'on pourrait dire qu'un livre de sciences sociales n'est pas plus « naturellement » proche d'une encyclopédie que ne l'est un cédérom. En outre, on pourrait ajouter que ce dernier possède une identité multiple de laquelle n'émerge pas « naturellement » celle d'être un instrument électronique. Seules les manipulations et les usages rassemblent ou disjoignent les actes et les objets pratiqués dans la vie quotidienne. On peut, de plus, étendre le raisonnement et soutenir que la chaîne des compétences et des apprentissages n'entretiennent pas, *a priori*, un lien fixe avec les objets et les actes culturels qui leur sont communément associés : être bien formé dans le domaine informatique ne crée pas mécaniquement une proximité aux technologies numériques (voir chapitre 1.1 section 1.1.4).

Il s'est donc agi, dans le cadre de cette étude, de déconstruire les évidences les mieux assises à l'époque et tenter d'observer la façon dont s'associaient les usages. Dans l'ensemble, les choix de traitement et de codage ont été tout à fait classiques, par la préférence d'abord accordée aux catégories auto-déclarées par les enquêtés, comme on le constate sur le synopsis du questionnaire (voir tableau i.1 en page suivante). Plus d'une dizaine de variables sont de ce type et le travail considérable de recatégorisation indispensable au traitement statistique ne fait pas oublier la richesse contenue dans la perception en acte dont ces catégories sont à chaque fois porteuses. Il a été également tenu compte de la hiérarchisation de variables et d'indicateurs, qui ne parlent jamais le même langage. Résider longuement dans les bibliothèques ou en fréquenter plusieurs n'a pas le même sens que de lire beaucoup ou peu de livres dans l'année ou encore de posséder un ordinateur personnel. Dans ces derniers cas, ce sont des attitudes plus

fondamentales qui sont en jeu, quelle que soit l'ambiguïté du recueil de ce type d'information, et non des positionnements circonstanciels.

**Tableau i.1 - synopsis du questionnaire de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques**

Question 0	lieu et date de la passation de l'enquête
Question 1	fréquence des déplacements dans une bibliothèque (depuis un an)
Question 2	inscription dans une bibliothèque
Question 3	fréquentation de plusieurs bibliothèques et nom de ces bibliothèques
Question 4	utilisation de microfilms, cassettes, etc.
Question 5	types d'ouvrage consulté (liste des catégories déclarées par les enquêtés)
Question 6	temps séjour dans bibliothèque (auto évaluation)
Question 7	nombre d'ouvrages empruntés par visite
Question 8	utilisation d'un ordinateur
Question 9	emprunt de cédéroms sur place
Question 10	but de la consultation d'Internet
Question 11	deux sites consultés sur Internet (liste des titres donnés par les enquêtés)
Question 12	moyens de recherche d'un ouvrage précis
Question 13	utilisation d'une console de jeu
Question 14	utilisation d'un ordinateur à des fins professionnelles
Question 15	fréquence d'utilisation d'un ordinateur à des fins professionnelles
Question 16	possession d'un ordinateur chez soi et utilisateur principal
Question 17	caractéristiques techniques de l'ordinateur personnel
Question 18	abonnement privé à Internet
Question 19	fréquence d'utilisation de l'ordinateur à des fins privées
Question 20	activités personnelles sur l'ordinateur personnel (liste donnée par les enquêtés)
Question 21	nombre de cédéroms possédés
Question 22	pratique des jeux vidéo
Question 23	date de la première utilisation d'un ordinateur
Question 24	lieu de cette première utilisation
Question 25	sexe
Question 26	année de naissance
Question 27	commune de naissance
Question 28	commune où l'enquêté a passé la plus grande partie de sa vie
Question 29	résidence actuelle
Question 30	<i>profession</i>
Question 31	pratiques de sorties et fréquences de ces dernières
Question 32	lecture durant ces douze derniers mois et intensité
Question 33	séries télévisées
Question 34	nombre de personnes dans le foyer
Question 35	revenus du foyer (revenus nets annuels)
Question 36	niveau d'étude
Question 37	type du baccalauréat obtenu
Question 38	filière principale d'études

La décision de réaliser un travail d'observation des comportements par comparaison de sous-population, pour chacun des sites, afin d'opposer les deux groupes qui, dans l'enquête, étaient les plus différents les uns des autres (à savoir les élèves et étudiants d'un côté et les actifs de l'autre) découlait de ce fait d'un compromis qui tenait compte d'un



grand nombre de variables agissantes. Le respect des catégories propres aux enquêtes passait également par la reconnaissance, toujours inconfortable lorsqu'on manie un questionnaire, des dimensions approximatives et souvent trompeuses des indicateurs les plus sollicités dans nos raisonnements. Ainsi, le simple indicateur d'intensité de lecture n'est pas, on le sait, aisé à manipuler. Dans un article de la revue *Enquête* paru en 1995<sup>11</sup>, Jean-Louis Fabiani résume ainsi les éléments qu'il convient de garder à l'esprit lorsque l'on manipule des données d'un tel ordre :

« 1. la capacité différentielle de mobiliser les ressources de la mémoire, elle même fondée sur des expériences sociales très diverses de ce qu'est un événement mémorable ; 2. la variation objective de la définition du livre [...], 3. les diverses attitudes de bluff qui prennent acte de la légitimité de l'écrit pour proposer des estimations arrangées d'une pratique consacrée [...] »

Les entretiens ethnographiques ainsi que le protocole d'observation d'ethnographie quantifiée qui sont venus s'ajouter aux 2 343 questionnaires recueillis, avaient donné, en fait, les moyens de contextualiser les indicateurs d'intensité de pratiques (lecture, mais aussi utilisation des différents services des bibliothèques, usages privés de l'informatique, pratiques de sorties) en les référant d'abord aux catégories propres aux enquêtes. La « variation objective de la définition du livre » s'y mesurait très concrètement dans les données traitées. Elle s'est en effet traduite par plus de 70 modalités pour la question « Quel(s) type(s) d'ouvrage(s) consultez-vous le plus souvent dans cette bibliothèque ? ». Il avait été tenu compte du fait qu'« Internet » recoupe, aujourd'hui encore, une notion ne possédant aucun contenu fixe. De fait, on peut se demander à partir de combien de sites visités un individu est censé réaliser ce qu'est « Internet ». Les notions aussi vagues et générales que « livre », « cédérom » ne valent guère mieux.

En effet, comme cela sera démontré plus loin, la formule du cédérom – qui était alors posée comme concurrente, ou à tout le moins comme définissant un objet alternatif au livre – était souvent explorée et expérimentée comme une première étape, une propédeutique de l'exploration d'Internet (voir chapitre 1.2 section 1.2.2). Toutefois, il a

---

<sup>11</sup> FABIANI, Jean-Louis, « Lire en prison - une enquête en Chantier », in *Enquête*, 1995, n°1.

été impossible de trancher afin de savoir quel statut culturel possédaient ces outils. Même le terme « ordinateur multimédia » posait problème : outil voué à l'exploration de jeux vidéo ou centre de calcul et de traitement de l'information, qu'elle soit chiffrée, écrite en langue naturelle, graphique ou sonore ?

Pour en savoir plus sur les rapports entretenus par les usagers des bibliothèques entre offres multimédia et supports traditionnels, l'option a été prise d'observer les manipulations de certains d'entre eux sur un cédérom. Les 96 entretiens réalisés, à partir d'un protocole d'observation mis en place sur trois sites, renferment une somme imposante d'informations de natures diverses. Les réactions verbales par lesquelles les enquêtés commentent, interprètent et analysent la « visite » effectuée sur un cédérom (*Michel Ange*), l'ethnographie quantifiée des cheminements et des temps d'exploration, constituent les matériaux de base pour cette partie de l'enquête<sup>12</sup>.

Le protocole mis en place et la conception de l'enquête s'inspirent de différents travaux réalisés autour de la réception des œuvres, entendue par Jean-Claude Passeron comme méthode d'investigation sociologique permettant de « référer à des œuvres singulières un volume de comportements et une variation sociale des actes et des situations d'interprétation suffisamment amples pour satisfaire aux contraintes de l'analyse comparative »<sup>13</sup>. Le protocole d'observation du cédérom *Michel-Ange* s'inscrit d'abord dans la ligne d'une recherche engagée par l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales auprès des discothèques de prêt (Aix-en-Provence) sous la direction d'Emmanuel Pedler<sup>14</sup>. Ce protocole, d'une construction assez austère, s'était donné pour but de détailler les gestes, les actes d'exploration d'un fonds de disques compacts présentés directement dans des bacs mis à la disposition du public. Il s'agissait d'un fonds de musiques savantes. Seule la phase délibérative, avant le choix – qui était connu et analysé – a donné lieu à une analyse très précise. La séquence des lectures des premières et des quatrièmes de couverture, le feuilletage des livrets et l'emprunt ne duraient pas plus de 7 minutes en moyenne. Durant cette brève délibération, de nombreuses opérations ont pu être

---

<sup>12</sup> Voir Annexe 1.3 *Protocole d'observation des consultations du cédérom Michel Ange*.

<sup>13</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, l'espace non-poppérien du raisonnement naturel*, Paris : Nathan, 1991, p. 262.

<sup>14</sup> PEDLER, Emmanuel, « Au frontière du regard, la sociologie de la réception et ses territoires », in *Revue Européenne des Sciences sociales*, Tome XXXIV, 1996, n°103, pp. 175-193.

observées : distinction entre intérêt finalisé (exploration tournée vers un emprunt) et curiosité (exploration après le dernier emprunt), degré de sélectivité des usagers, ampleurs et nature des intérêts musicaux. C'est sans doute autour des notions de « curiosités documentaires » et de « curiosités délibératives » qu'une transposition peut s'établir afin d'analyser les « visites » des arborescences du cédérom *Michel Ange*.

Les curiosités documentaires se laissent ainsi définir à partir d'indicateurs de comportements :

« (1) on peut chercher à isoler les modes d'exploration des emprunteurs, c'est-à-dire à isoler les parcours *systématiques*. L'emprunteur tire souvent le fil d'une pelote alphabétique, ou plus fréquemment encore adopte un parti pris thématique en recherchant des musiques pour chœurs ou pour telle formation instrumentale. Dans ce cas, la consultation se déroule mécaniquement. Dans d'autres, les cheminements sont heuristiques et font alterner différentes postures de recherches, (2) on peut décrire les attitudes et les postures de celui qui explore. Et là encore, il faut opposer les approches très studieuses où la consultation évolue avec constance, où le regard est absorbé par les pochettes offertes d'attitudes plus adaptables qui se traduisent souvent par « des pauses délibératives »<sup>15</sup>.

Ce dispositif d'enquête autour du cédérom *Michel-Ange* a également été mis en œuvre grâce aux expériences faites par Emmanuel Ethis au moyen de son protocole d'observation des spectateurs de cinéma « Cinétrope »<sup>16</sup> et à la focalisation sur le temps qui y est opérée. Confrontés, dans ce cédérom, à des matériaux tant textuels que filmiques, nous avons cherché à nous donner les moyens de mesurer la façon dont l'utilisateur confronte sa propre temporalité à la temporalité du cédérom. Prendre la mesure de la durée spectatorielle perçue et du tempo (y a-t-il des moments plus repérables que d'autres dans la consultation ?) a paru indispensable afin de tenter d'éclaircir l'éventuelle part « cinématographique » des expériences nouées autour du cédérom *Michel-Ange*.

Enfin, la mesure du temps passé devant chaque écran rapprochait également cette enquête d'un dispositif tel que celui mis en œuvre par Jean-Claude Passeron et Emmanuel

---

<sup>15</sup> *Idem*, p. 183.

<sup>16</sup> ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps. Introduction à une sociologie de la réception des œuvres filmiques*, dir. PEDLER, Emmanuel, Marseille : Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 1997.

Pedler dans *Le temps donné aux tableaux*<sup>17</sup> et donnait la possibilité d'évaluer l'importance relative accordée à telle ou telle section du cédérom, quels que soient les discours d'accompagnement des enquêtes.

Au bout du compte, cette enquête aura été menée dans une perspective méthodologique à la fois extensive et intensive. Extensive parce que, de l'observation aux entretiens, de l'ethnographie quantifiée au traitement statistique, les cinq sites de l'enquête auront été explorés dans un éventail méthodologique propre à rendre compte de la complexité des relations unissant offres documentaires et numériques ainsi que des réceptions des groupes d'utilisateurs des bibliothèques étudiées. Intensive parce que ces plongées sur le terrain ont été menées sur des périodes de temps limitées (deux fois une semaine par site) afin de permettre aux autres étapes de construction du raisonnement de se dérouler successivement (bilans au retour du terrain, compilation des données d'observation et d'entretien, construction des catégories d'analyse, codages et recodages des données, traitements statistiques, etc.).

Ces données ont permis de construire un panorama détaillé des usages des technologies numériques dans le cadre plus général de ceux attachés aux offres documentaires. Les principaux constats de cette étude, publiés avec Emmanuel Pedler dans l'ouvrage *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*<sup>18</sup>, sont rappelés plus loin (voir chapitre 1.1., section 1.1.1.). Surtout, ces constats sont réexaminés avec dix années de recul afin de savoir ce qu'ils permettent de dire sur ce que font les individus des technologies numériques d'aujourd'hui. Pourquoi, alors que les lecteurs s'emparaient sans bruit, selon des modalités diverses, de la plupart des offres numériques mises à leur disposition par les responsables des bibliothèques publiques, ces derniers semblaient-ils autant espérer (ou *a contrario* craindre) des transformations drastiques de leur rôle de médiation ? Pourquoi le cédérom a-t-il échoué à convaincre malgré ses séduisants atours multimédias ? Et finalement, pourquoi le développement des usages d'Internet dans les bibliothèques s'est-il opéré selon des logiques inscrites au cœur même des dispositifs techniques du web autant que des traditions du livre ?

---

<sup>17</sup> PASSERON, Jean-Claude, PEDLER, Emmanuel, *Le temps donné aux tableaux*, Marseille : Imerec, 1991.

<sup>18</sup> PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier, *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*, Paris : BPI, 2001.

Les chapitres 1.1. et 1.2. abordent ces questions et cherchent à faire le point sur les changements et les permanences constatés avec l'introduction des technologies numériques dans un secteur culturel déterminé. Or, malgré les discours d'accompagnement de ces technologies à l'époque et leur reconduction sous des formes différentes tout au long de la décennie, il a fallu convenir que si les bibliothèques ne se présentent plus comme « le temple de l'écrit » qu'elles incarnaient lorsqu'il s'agissait de faire accéder le plus grand nombre à cette technologie de l'intellect, leur transformation en médiathèques et la place faite à d'autres formes culturelles (bande dessinées, musique, vidéo) a permis à leurs usagers d'adopter ou de décliner presque « logiquement » les offres numériques. En soi, ce constat est très heuristique pour saisir la façon dont le dispositif bibliothèque est à la fois routinisé par des formes de socialisations scolaires et universitaires plaçant la maîtrise de l'écrit au centre des préoccupations culturelles, et lentement travaillé par les interactions entre les différents cercles d'usagers. Son évolution, moins inertielle qu'il n'y paraît, est en tout cas bien moins liée à l'évolution des technologies numériques qu'à celles, plus générales, des dynamiques de production, de transmission et de conservation des savoirs.

C'est pourquoi, en 2004, s'est imposée la nécessité de porter nos observations sur des objets de recherche moins en prise avec de telles formes de socialisation. Il s'est alors agi de rechercher un secteur culturel permettant plutôt d'observer des sociabilités inédites, susceptibles de renseigner l'analyse plus générale des effets culturels des technologies numériques.

En 2004, les sites de rencontre ont connu un très fort développement. Introduits en France en 2001 avec *Meetic*, ces sites web promettent à leurs utilisateurs d'intégrer une « communauté de célibataires » afin de trouver un partenaire (amoureux ou sexuel). En proposant des manières inédites de rentrer en contact et nouer des relations, ces sites semblaient très heuristiques pour caractériser la médiation informatique dans ce qu'elle peut avoir de paradoxal.

Il est vrai que, d'une façon générale, les communications à distance permettent une gestion des sentiments et une mise en scène du lien social différentes des communications

en coprésence. On ne parle pas au téléphone exactement de la même façon que dans une situation de face à face avec son interlocuteur, pas plus qu'on n'exprime les mêmes sentiments à l'écrit qu'à l'oral. Ce fait, amplement analysé par les sciences de l'information et de la communication, mobilise notamment les concepts d'intimité et d'anonymat, de sphère privée et de sphère publique. Le développement des sites personnels, relayé à partir de 2005 par le recours massif d'un grand nombre d'internautes aux blogs et aux logiciels de gestion de contenus (*Content Management System - cms*), ont réactualisé très fortement ces concepts. En facilitant les modalités de publication à l'écran, ces dispositifs ont permis aux utilisateurs d'Internet de diffuser des écrits intimes.

Etudier les sites de rencontre suppose donc de chercher à observer et à comprendre les modalités renouvelées d'une écriture intime, d'une « écriture de soi », pour reprendre les termes de Michel Foucault<sup>19</sup>. Cette forme d'écriture – qui trouve son origine dans ce moment historique de la conquête de l'intériorité, de la subjectivité que représente l'âge romantique – aurait son espace dédié, la sphère privée. Mais le processus de subjectivation n'est pas, selon Michel Foucault, réductible à l'invention de la vie privée et de ses espaces d'expérience ; le concept d'intime venant désigner l'interface entre subjectivation et espace de la vie privée.

Paul Veyne, précise d'ailleurs ce fait en signalant que le romantisme a ouvert la voie d'une individualisation du témoignage amoureux :

« Car le problème de l'individualisme en littérature se pose plus en termes de pragmatique que de contenu ; le romantisme n'a pas découvert des continents inconnus de l'âme humaine : il a conquis le droit de parler de soi sans autre titre que celui d'exprimer en son nom propre des vérités peut-être déjà connues, en jetant dans la balance le poids de son témoignage personnel, ce témoignage serait-il répétitif. »<sup>20</sup>

Les façons dont les technologies numériques offrent aux individus de renouer, par le biais de la médiation informatique, avec des pratiques d'écriture ainsi que des genres discursifs et littéraires anciens. Tenir compte de ce fait constitue un moyen d'analyse permettant de

---

<sup>19</sup> FOUCAULT, Michel, *Dits et écrits*, vol II, Paris : Gallimard, 2001.

<sup>20</sup> VEYNE, Paul, *L'élégie érotique romaine. L'amour, la poésie et l'Occident*, Paris : Éditions du Seuil, 1983, p. 279.

ne pas couper les usages numériques de ce qui, dans la culture qui les voient se déployer, continue de faire sens. Cela suppose, ici encore, de prendre en compte les permanences autant que les changements dans les pratiques des utilisateurs des sites de rencontre. Cela nécessite également de ne pas isoler l'usage de ces sites des autres pratiques culturelles des internautes si on veut espérer en saisir le sens. Il faut encore préciser que, si les sites de rencontre fournissent l'occasion de saisir l'actualisation de pratiques d'écritures ordinaires sur le web (plus démocratisées que ne le sont les pratiques savantes ou lettrées très étudiées) il n'est pas question ici de prétendre « tenir » un objet d'étude de pratiques dites populaires.

Il est certes possible, en adoptant le point de vue de la théorie de la domination ou des *cultural studies*, de lire dans ces écritures l'expression d'une domination masculine et/ou d'une soumission à la culture de masse ou bien, *a contrario*, de processus de résistances à ces dernières (voir chapitre 2.1). En ce cas, il serait tentant de ranger ces usages du côté des pratiques populaires parce que dominés, marqués par la consommation ou bien encore témoignant de l'émergence d'une « contre-culture ». Cela étant, la façon dont les utilisateurs des sites Internet, majoritairement diplômés (voir plus loin), semblent faire cohabiter ces pratiques d'écriture avec d'autres formes de pratiques plus valorisées (socialement et culturellement) interdit ce recours au qualificatif de populaire. On lui préférera donc le terme d'« écritures d'ordinaires » employé par Daniel Fabre<sup>21</sup>. Il désigne ainsi ces écritures qui, s'inscrivant dans le quotidien des individus et n'ayant pas pour finalité d'être conservées, visent pourtant à extraire de l'extraordinaire de cet ordinaire social.

En cherchant à rendre compte du flux quotidien de l'existence par l'écriture, on sélectionne dans le passé ou dans le présent les événements qui, pour soi, font date. Or, sur les sites de rencontre, certains des échanges entre célibataires épousent bel et bien ces formes d'écritures visant à « enchanter » le quotidien, à en extraire des éléments susceptibles de séduire autrui. On comprend alors pourquoi il est nécessaire de ne pas focaliser l'étude de l'usage des sites de rencontre dans le seul temps de son exécution si l'on veut pouvoir saisir le sens qu'il revêt au regard de l'existence ordinaire des individus.

---

<sup>21</sup> FABRE, Daniel, *Écritures ordinaires*, Paris : P.O.L. / Bibliothèque Publique d'Information, 1993.

Bien entendu, observer minutieusement le fonctionnement de ces sites de rencontre et la façon dont les utilisateurs s'approprient ces derniers constitue une étape indispensable dans l'analyse. Non qu'il faille considérer que les procédures mises en place au cœur de ces sites déterminent totalement les relations engagées par leurs utilisateurs entre eux ou vis-à-vis d'eux-mêmes. Mais parce que, comme la partie 1 le démontre à propos des lectures sur écran, prendre en compte la conformation de cette offre numérique singulière, faite de limitations et de possibilités, permet de mieux saisir les logiques d'usages et le sens donné par les utilisateurs à leurs consultations web.

Le choix a été donc fait d'observer différents sites de rencontre, en concentrant l'analyse sur ceux qui, du fait de leurs interfaces, mobilisent le plus l'écrit : *meetic.com*, *meetic affinity.com* et *pointscommuns.com* plutôt que *easyflirt.com* ou *amoureux.com*<sup>22</sup>. De la même façon, s'il est parfois question des sites de rencontres sexuelles ou échangistes, des sites communautaires<sup>23</sup> voire des forums permettant la rencontre, l'essentiel des observations ou des témoignages alimentant cette étude proviennent de sites de rencontre amoureuse hétérosexuelle, de loin les plus répandus et les plus utilisés. Il s'est en fait agi de rassembler le plus de matériaux possibles, en autorisant la comparaison entre dispositifs et situations.

Pour chacun des sites auquel il est fait référence ici, un compte utilisateur homme et femme ont été créés. Les limites de cette observation participante, on le comprendra aisément, se sont imposées d'elles-mêmes : aucune sollicitation, sous aucune forme que ce soit, et pas d'autre réponse aux contacts que celles consistant à expliciter la démarche de recherche présentée ici afin d'obtenir des témoignages n'ont été faites. Le parti a cependant été pris de tirer avantage des facilités d'observation et de prise de contact que les technologies numériques autorisent pour le chercheur. Jean-Marc Leveratto et Mary

---

<sup>22</sup> Voir annexe 2.2 *Corpus des sites étudiés*.

<sup>23</sup> On fait référence ici à des sites tels que *gayfrance.fr*, *gay.proximeety.com*, *lesbienneproximeety.com*, *jdream.fr*, *jdate.fr*, *rencontres-musulmanes.com*, *rencontre-ado.com*, etc. Ces sites reprennent des interfaces, des modes de présentation et d'indexation largement inspirés des sites généralistes étudiés ici. Ils ouvrent des pistes d'approfondissement spécifiques à cette étude engagée. On pense notamment, dans la lignée de travaux menés respectivement par Dominique Pasquier ou Philippe Leguern, à l'analyse des spécificités des pratiques d'écriture liées aux sociabilités juvéniles pour les sites du type *rencontre-ado.com*, ou aux rapports entre écritures, genres et définitions identitaires, de la marge à la norme, sur les sites gays et lesbiens.



Leontsini résument ce fait à propos de l'enquête qu'ils ont menée sur les sociabilités numériques tissées autour de la littérature :

« Ce nouveau lieu d'observation autorise un accès direct et aisé à la sociabilité culturelle dont il permet, en même temps, d'éprouver personnellement la fonction cognitive et affective. Dans l'enquête sociologique, par questionnaire ou par entretien, le chercheur pouvait appréhender cette sociabilité qu'à travers les comptes rendus des personnes et l'imaginer que sur la base de leurs discours, les objets auxquels ces personnes déclaraient s'attacher, leurs préférences avouées étant utilisées comme des indicateurs de leur appartenance à une certaine communauté esthétique. Au contraire, la simple fréquentation régulière d'Internet permet au chercheur de s'intégrer à ces lieux d'échanges culturels et de partager des émotions personnelles. L'inscription de cette parole autorise le chercheur à objectiver ces émotions. »<sup>24</sup>

En observant les profils édités sur les sites de rencontre étudiés ou les échanges intervenant sur les salons de discussion, des contacts ont pu être pris avec plusieurs abonnés, hommes ou femmes. Des discussions *via msn* ou des rencontres ont été conduites à l'issue de ces prises de contact, afin de mieux saisir à la fois les motivations de ces utilisateurs, la façon dont leur décision de s'abonner avait été prise, ainsi que le sens que prenaient ces échanges au quotidien ou dans une perspective plus longue. De ces échanges, neuf sociogrammes ont été rédigés<sup>25</sup>. Ils se veulent une synthèse, une série de portraits « idéaux-typiques »<sup>26</sup> des profils rencontrés, construits pour rendre compte des logiques d'usages de ces dispositifs numériques. En ce sens, la démarche empruntée épouse celle adoptée par Emmanuel Ethis sur le terrain des festivals :

« Nous l'avons voulu, de fait, comme un outil supplémentaire pour pratiquer la sociologie de terrain, à mi-chemin entre le rapport d'observation traditionnel du carnet de recherche en sciences sociales et ce que nous faisons de ces rapports lorsque nous nous risquons à l'analyse du terrain et au travail d'interprétation qu'elle implique. Il convient, au reste, de prendre ce travail d'interprétation pour

---

<sup>24</sup> LEVERATTO, Jean-Marc, LEONTSINI, Mary, *Internet et la sociabilité littéraire*, Paris : BPI, 2008, p. 239-240.

<sup>25</sup> Voir annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs de sites de rencontre*.

<sup>26</sup> WEBER, Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris : Plon, 1985.

ce qu'il est réellement : une opération de mise en fiction, au sens où l'entend la pratique de l'individualisme méthodologique lorsqu'elle tente de reconstituer le sens qu'un individu donne à son action. »<sup>27</sup>

Restait à donner un cadre à cette étude, à pouvoir observer les pratiques sur un « terrain » qui ne soit pas totalement évanescent. Situer les observations à partir d'un seul site s'est avéré impossible, le « public » potentiellement concerné étant composé de plusieurs centaines de milliers de membres (voir partie 2). Même les sites de rencontre non généralistes regroupent plusieurs dizaines de milliers de membres actifs. Contrairement aux pratiques étudiées dans les deux premiers chapitres, pouvant aisément être observées dans ces institutions que sont les bibliothèques publiques, celles qui s'attachent aux sites de rencontre ne présentent pas l'avantage, on le voit, de s'inscrire dans un terrain aisément qualifiable.

La question qui se pose à toute personne souhaitant étudier les relations des utilisateurs à un site web dit « communautaire » (parce qu'autorisant la mise en relation entre des inscrits/abonnés) consiste à déterminer la façon dont il est possible de préciser les caractéristiques socio-démographiques de ces publics, en évitant le recours facile aux notions vagues et décontextualisées de « communautés virtuelles »<sup>28</sup> ou de « cyberspace ». Au demeurant, comme le rappellent Serge Proulx et Guillaume Latzko-Toth, les relations engagées par les individus au moyen des réseaux ne sont pas d'une nature différente des relations sociales ordinaires :

« À la différence des communautés classiques comportant la contrainte d'être ensemble dans une promiscuité sans alternative, l'engagement dans les collectifs électroniques est (généralement) beaucoup plus fluide. Les contours sont flous, et donc, dans un certain sens, leur réalité peut être considérée comme virtuelle. Mais ne nous y méprenons pas : la virtualité ne doit pas être ici comprise comme une dénaturation du social, mais plutôt comme un aspect, un

---

<sup>27</sup> ETHIS, Emmanuel, *La petite fabrique du spectateur. Être et devenir festivalier à Cannes et à Avignon*, Avignon : Éditions Universitaires d'Avignon, 2011, p. 78.

<sup>28</sup> RHEINGOLD, Howard, *Les communautés virtuelles*, Addison-Wesley, Paris, 1995.

effet d'optique de sa complexification croissante, amplifiée par ses propres artefacts techniques. »<sup>29</sup>

En ne considérant pas les relations des utilisateurs des sites de rencontre sous l'angle de leur virtualité, on cherche à éviter en premier lieu l'idéalisation d'une communauté censée communiquer mieux, plus vite et plus librement au moyen d'Internet, comme si les réseaux permettaient d'amplifier les relations entre les individus. *A contrario*, la condamnation d'office qu'implique le recours à une virtualité conçue comme un manque, un déficit, une dégradation du réel, confère à cette notion de « communautés virtuelles » une orientation versant dans le misérabilisme. Dénaturées, distancées, déshumanisées, les relations entre utilisateurs des sites de rencontres présenteraient tous les stigmates d'une vie en société devenue évanescence, sans consistance, inauthentique. Une telle conception de la « communauté virtuelle » rejoint d'ailleurs, paradoxalement, la forme d'organisation en « société » que Ferdinand Tonnies<sup>30</sup> oppose à sa définition de la « communauté ». Entendue comme un collectif basé sur la proximité géographique et émotionnelle, ainsi que sur des interactions directes et authentiques entre membres de ce collectif, la communauté repose, à ses yeux, sur la nature individuelle de liens marqués par l'affection et le respect. Au sein de la vie en société, en revanche, toute morale serait amenée à se dissoudre au profit de liens rationnels, définis par contrat et fondés sur l'intérêt. En somme, avoir recours à la notion de « communauté virtuelle » reviendrait à porter crédit aux deux faces d'une même idéologie technique conférant vices (relations intéressées, mercantiles et sans sentiments) et vertus (relations intenses, libres et sentimentales) aux relations virtuelles autorisées par les réseaux.

.

Dès lors, il paraît prudent de substituer à cette notion de communauté, construite par les artefacts techniques, celle d'un public construit par l'enquête. L'option retenue a donc été de choisir une localisation géographique et de dresser un portrait aussi détaillé que possible de la population des utilisateurs des sites de rencontre étudiés. Celui-ci étant réalisé à partir des indicateurs fournis par les moteurs de recherche de ces sites. Le fait de demander aux éditeurs des sites de pouvoir disposer, à des fins d'études, d'un accès à leurs

---

<sup>29</sup> LATZKO-TOTH, Guillaume, PROULX, Serge, « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle » in *Sociologie et sociétés*, 2000, vol. 32, n° 2, p 117.

<sup>30</sup> TONNIES, Ferdinand, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, Paris: Presses universitaires de France, 1977.

bases de données se heurte à des difficultés de deux ordres. Des difficultés juridiques, dans un premier temps, la Commission Nationale des Libertés Informatiques interdisant tout traitement secondaire des données numériques personnelles sans autorisation expresse des abonnés et sans déclaration préalable. Des problèmes de fiabilité, dans un second temps : le fait que les entreprises gestionnaires des plus importants sites de rencontre soient cotées en bourse aboutit à une certaine inflation dans les déclarations du nombre d'abonnés. Il devient délicat, dans ce contexte, d'espérer obtenir un accès aux bases de données, surtout lorsque déclarer un volume important d'abonnés actifs constitue un argument de vente à destination de futurs clients potentiels. Une réelle opacité règne ainsi sur les populations d'abonnés de la plupart des sites de rencontre, tant en ce qui concerne les effectifs totaux que la composition sociodémographique (pourcentages hommes / femmes, classes d'âges ou catégories socioprofessionnelles notamment)<sup>31</sup>. Afin d'obtenir une idée aussi précise que possible des caractéristiques sociales des utilisateurs des sites de rencontre étudiés, le choix a donc été fait d'avoir recours aux mêmes requêtes que celles pouvant être faites par un abonné standard. Il est en effet possible, sous réserve de certaines limitations, d'obtenir la liste de tous les abonnés inscrits triés selon un ou plusieurs critères. Afin de faciliter la lecture des résultats présentés, mais très certainement également dans le but de ne pas livrer à la concurrence des données trop précises sur leurs « communautés de célibataires », les gestionnaires des sites de rencontre limitent tout d'abord le nombre de résultats affichés pour une requête. Ainsi, *meetic* limite, pour des raisons techniques, sa liste de profils consultables à 1 000 abonnés par requête, quand *easyflirt* autorise un affichage allant jusqu'à 1 440 fiches. Par ailleurs, toutes les catégories mobilisées lors de l'inscription pour définir un profil utilisateur ne sont pas utilisables pour lancer une requête d'interrogation de la base de données des abonnés. Si l'âge, le sexe et le lieu d'habitation sont systématiquement utilisables<sup>32</sup>, il en va différemment de la profession, du niveau de revenu, du niveau de diplôme ou de la date de dernière connexion. Ces informations peuvent en effet être

---

<sup>31</sup> Pouvoir se prévaloir d'un grand nombre d'abonnés actifs, d'un ratio hommes/femmes harmonieux, voire d'une mixité en termes d'âges et de catégories socioprofessionnelles constitue un argument marketing décisif pour les éditeurs de sites de rencontre. Ces indicateurs sont, en effet, régulièrement convoqués pour expliquer en quoi leur « communauté de célibataires » est différente de celle des autres sites de rencontre : plus active, plus mixte ou au contraire plus « *select* », plus jeune ou au contraire plus mûre, etc.

<sup>32</sup> Les sites de rencontre reprennent ici le fameux « ASV » pour âge, sexe, ville, utilisé par les utilisateurs des *chats* et des forums pour se définir à leurs interlocuteurs dès les premiers échanges électroniques.

consultables sur le profil des abonnés sans toujours être interrogeables au moyen des moteurs de recherche. Cela est notamment le cas sur les sites de rencontre à caractère sexuel ou communautaires, faisant intervenir d'autres critères (physiques ou confessionnels, par exemple). On voit donc que l'utilisation des moteurs de recherche des sites pour extraire les informations utiles à l'analyse des profils sociodémographiques de leurs utilisateurs présente des limitations importantes, dont celle d'hériter des catégories produites par les questionnaires des sites.

Contrairement à l'étude des usages du numérique en bibliothèques présentée précédemment, il n'est pas question ici d'affirmer que les données rassemblées dans les tableaux qui suivent ont été construites par l'enquête. Emanant des sites de rencontres eux-mêmes, elles présentent cependant le double intérêt de traduire la vision des publics que se font les éditeurs de ces sites et de donner un cadre de départ aux processus par lesquels les utilisateurs s'engagent dans la co-construction de la scène sociale formée par ces sites.

Afin de circonscrire les observations de cette enquête, notre choix s'est arrêté sur la ville d'Avignon, tout d'abord dans un souci de faisabilité technique et de connaissance accrue du terrain. Mais surtout parce que cette ville moyenne est caractérisée par des niveaux de pratiques cinématographiques et théâtrales supérieures à la moyenne nationale, par la présence d'une université et une position géographique entre plusieurs grandes aires urbaines régionales<sup>33</sup>. Il n'est pas question d'énoncer ici que « le cas Avignon » est exemplaire de ce que peut être la situation des usages des sites de rencontre au niveau national, mais de s'assurer que le site d'observation choisi garantit une diversité de pratiques culturelles dans une zone urbaine à la population limitée. En effet, les moteurs de recherche restreignant, on l'a dit, le nombre de résultats extraits par requête. Il est nécessaire, pour obtenir l'intégralité des profils (hommes ou femmes) consultables avec un seul critère de tri, de ne pas choisir une agglomération susceptible de compter trop d'inscrits, au risque rendre tout décompte impossible.

---

<sup>33</sup> ETHIS, Emmanuel, « Avignon, l'exemple d'une « cité cinématographique » » in *Sociologie du cinéma et de ses publics*, Paris : Armand Colin, 2009, p. 39 - 50.

Après examen, il s'est avéré qu'avec 576 femmes et au moins 1 440 hommes, le site *easyflirt* se classait, au moment de l'enquête, en tête des sites de rencontre amoureuse les plus utilisés à Avignon. Reste qu'il n'est pas possible techniquement de trier les résultats en fonction de la dernière date de connexion d'un inscrit sur le site, ce qui rend impossible tout décompte précis. Il en va de même pour les sites gratuits du type *amoureux.com*, ou le site payant *be2.com*. De ce fait, le site généraliste *meetic* se trouve être le plus propice à une analyse de ce qui peut constituer un public d'utilisateurs des sites de rencontre dans une ville telle qu'Avignon. Le nombre d'inscrits (< 1 000 par critères principaux) ainsi que la possibilité de trier par date de connexion a autorisé une extraction d'informations basiques sur les caractéristiques sociales déclarées par les internautes inscrits.

Il a ainsi été possible de décompter le nombre de comptes actifs sur *meetic* (1 connexion durant le mois) par tranches d'âge, sur la ville d'Avignon (sans extension aux communes limitrophes)<sup>34</sup> (voir tableau i.2 ci dessous).

**Tableau i.2 - Répartition des comptes meetic actifs durant le mois selon l'âge (Avignon en %)**

	hommes	femmes	ensemble
de 18 à 25 ans sur Avignon	10,7	8,2	9,3
de 26 à 35 ans sur Avignon	<b>29,6</b>	22,7	25,8
de 36 à 45 ans sur Avignon	29,7	27,3	28,4
de 46 à 55 ans sur Avignon	19,6	<b>25,0</b>	22,6
de 56 à 65 ans sur Avignon	8,7	<b>14,5</b>	11,9
de 66 à 99 ans sur Avignon	1,6	2,3	2,0
Total	100,0	100,0	100,0

(n = 1710 pour les hommes / n= 2079 pour les femmes)

Cette distribution par âge fait, tout d'abord, état d'un plus grand nombre de comptes actifs pour les femmes (2 079) que pour les hommes (1 710). Cette proportion

<sup>34</sup> Pour obtenir ce décompte, nous avons effectué des requêtes du type : Je suis (un homme / une femme) et je cherche (un homme / une femme) ayant entre xx et xx ans. Nous avons ensuite décompté le nombre de comptes actifs durant le mois présentés dans la liste de résultats. Dès lors que le nombre de comptes recensés restait inférieur à 1 000, le décompte n'était pas tronqué. Cette opération a donc été répétée pour chacune des cellules du tableau.

hommes/femmes semble variable au fil des mois mais, en ce qui concerne *meetic* tout au moins, on n'observe pas de fort déséquilibre en faveur des hommes. Ce rapport s'inverse, il est vrai, sur les sites de rencontres sexuelles tels qu'*adultfriender*, sur lesquels les hommes sont largement majoritaires (entre 70 et 80 %), y compris lorsque l'on ne s'intéresse qu'aux comptes effectivement actifs (ceux dont l'activité remonte à moins d'un mois).

À l'image des autres sites de rencontres étudiés, l'usage de *meetic* semble davantage être le fait d'hommes et de femmes âgés de plus de 35 ans. *A priori* moins adapté aux sociabilités amoureuses juvéniles qu'aux problématiques de remise en couple après séparation, ce site n'attire que peu les plus jeunes. Après 35 ans, hommes et femmes ayant connu une ou plusieurs désunions peuvent voir dans les sites de rencontre un moyen rapide et rationnel de mettre fin à une période de solitude.

Il faut préciser encore que l'usage des sites de rencontre semble très nettement être le fait des diplômés puisque 43,3 % de l'échantillon déclare avoir un niveau de diplôme égal ou supérieur à bac + 3 (voir tableau i.3).

**Tableau i.3 - Répartition des comptes *meetic* actifs durant le mois selon le niveau de diplôme (Avignon en %)**

	hommes	femmes	ensemble
niveau lycée ou moins	10,0	7,6	8,7
niveau bac	22,7	23,4	23,1
niveau bac + 2	23,2	26,4	25,0
niveau bac + 3	12,7	15,9	14,5
niveau bac + 4	11,7	13,1	12,5
niveau bac + 5	19,7	13,6	16,3
Total	100,0	100,0	100,0

(*n* = 1128 pour les hommes / *n* = 1400 pour les femmes)

Cette sur-représentation des diplômés de l'enseignement supérieur (légèrement plus accentuée chez les hommes que chez les femmes) est attendue, même dans une ville telle qu'Avignon, pourtant marquée par un faible taux de diplômes. La possession d'un abonnement Internet et la fréquence d'usages augmentant avec le niveau de diplôme<sup>35</sup>, il n'y a rien de surprenant à constater que la population ayant recours aux sites de

<sup>35</sup> Voir par exemple DONNAT, Olivier, « Pratiques culturelles et usages d'Internet », *Culture et études*, 2007-3.

rencontres se recrute majoritairement au sein de cette fraction diplômée. Cela est vrai y compris à Avignon où cette fraction ne représente pourtant que 12 % de la population de plus de 15 ans d'après le recensement 2007 conduit par l'INSEE<sup>36</sup>.

Cette ville compte plus de 62 % de résidents non scolarisés de plus de 15 ans ayant un diplôme inférieur au bac. Cette sur-représentation des diplômés parmi les utilisateurs des sites de rencontre rappelle combien ces usages, s'ils s'inscrivent dans des dispositifs de communication de masse, peuvent difficilement être qualifiés de « populaires ». En effet, cette structuration des publics diplômés évoque davantage les classes moyennes et supérieures, cela d'autant plus que, comme l'indique le tableau i.4 (voir ci-dessous), les utilisateurs inscrits sur *meetic* à Avignon revendiquent des types de pratiques culturelles témoignant d'un éclectisme culturel marqué.

**Tableau i.4 - Répartition des comptes meetic actifs durant le mois selon les pratiques culturelles et de sorties déclarées (Avignon en %)**

	hommes	femmes	ensemble
after work	5,4	4,3	4,8
bar/pub	<b>17,1</b>	12,6	14,6
concert	15,9	16,6	16,3
discothèque	9,6	9,7	9,7
événement sportif	<b>10,5</b>	4,1	6,9
famille	13,7	<b>17,7</b>	15,9
karaoké	0,9	1,7	1,4
lire	6,1	<b>9,6</b>	8,1
opéra	2,6	4,3	3,6
théâtre	8,9	<b>13,3</b>	11,3
autre	9,3	6,1	7,5
Total	100,0	100,0	100,0

*(3621 réponses pour les hommes / 4561 réponses pour les femmes). Ce tableau se lit ainsi : l'occurrence after-work représente 5,4% du total des réponses des hommes à la catégorie « sorties » du formulaire d'inscription.*

*Les catégories cinéma, restaurant, et soirées entre amis ont été exclues de ce tableau du fait du trop grand nombre d'individus concernés interdisant le comptage précis de ces derniers via le moteur de recherche meetic. Cela signifie que ces pratiques de sorties concernent, sans grande surprise, une très forte majorité des utilisateurs des sites de rencontre.*

Les catégories proposées par le site *meetic* lors de l'inscription pour désigner les sorties culturelles sont, certes, à appréhender avec précaution, tant leur hétérogénéité et leur

<sup>36</sup> Source : Insee, RP2007 exploitation principale, sur [www.insee.fr](http://www.insee.fr)



ambiguïté à de quoi dérouter. Cependant, elles permettent d'estimer qu'en plus des formes de sociabilité familiales et amicales (restaurant, soirées entre amis, famille, etc.) qui rassemblent la plupart des internautes décomptés, la sortie au cinéma, au théâtre, au concert voire à l'opéra sont déclarées par un nombre conséquent d'utilisateurs au regard de la population avignonnaise et de l'offre culturelle à l'année.

Cette rapide description morphologique des utilisateurs avignonnais de *meetic* permet tout au moins de dépasser les évidences médiatiques les mieux construites voulant que les utilisateurs d'un site tel que *meetic* se recrutent essentiellement au sein des hommes jeunes férus de drague, ou de femmes mûres et isolées. Le portrait ainsi dressé de la population de ces internautes présente finalement des caractères similaires à ceux que l'on s'attend à trouver parmi les utilisateurs réguliers du numérique. Ils se recrutent parmi des hommes et des femmes de tous âges, majoritairement d'un niveau de diplôme supérieur, et pratiquant diverses activités culturelles qui laissent penser qu'ils n'éprouvent *a priori* pas de difficultés particulières de socialisation. Dans ce contexte, Internet apparaît à la fois comme un levier et un terrain sur lequel développer des liens sociaux. La nature de ces liens peut ne pas différer substantiellement de ceux que les individus sont susceptibles de tisser sur d'autres scènes sociales (réseaux amicaux ou professionnels par exemple) : les sites de rencontre jouent donc un simple rôle d'entremetteur et n'ont pas, par essence, pour fonction de combler une lacune ou de corriger les inaptitudes de leurs utilisateurs à nouer des relations affectives. Comme c'est le cas sur la plupart des terrains culturels, il a donc été possible d'étudier les sociabilités tissées par des individus socialisés, sans avoir pour objet les comportements désocialisés d'internautes solitaires, sans attaches ni règles. Et de fait, les sites de rencontre, tels qu'ils ont pu être saisis dans le cadre de cette étude en tout cas, tiennent bien moins du *far west* que de lieux de sociabilités plus normés, dans lesquels les interactions se déroulent en un mélange de retenue et de cordialité.

Ce dispositif d'enquête, plus souple et adapté aux contraintes d'un terrain « virtuel » et évanescent des sites de rencontre que ne pouvait l'être une formulation dérivée de l'enquête extensive conduite dans les bibliothèques, a permis de mesurer la flexibilité et l'inventivité des usages des technologies numériques qui y sont déployés. Passant de la conversation électronique à la correspondance, du salon de discussion à l'échange

d'extraits musicaux, les utilisateurs de sites de rencontre se sont montrés, cela est décrit dans le chapitre 2.2, éclectiques dans leurs façons d'utiliser les moyens mis à leur disposition pour entrer en contact et conduire une relation de séduction.

Mais le trait saillant des constats opérés sur ce terrain relève du travail sur soi opéré par ces utilisateurs *via* leurs échanges numériques. En ce sens, ils mettent à profit les spécificités de la médiation écrite électronique pour énoncer, dans l'actualisation de leurs goûts et des rapports aux pratiques culturelles dont ils rendent compte à autrui, ce qui fonde leur personnalité culturelle du moment. Sur d'autres terrains que les sites de rencontre, Emmanuel Ethis signale comment l'expression d'une personnalité culturelle peut passer par le partage de choix et de rapports aux objets culturels :

« De la sorte, si chaque pratique culturelle est concevable comme l'actualisation permanente d'une personnalité culturelle qui s'énonce, alors, la compréhension du sens investi dans cette personnalité énoncée peut-être envisagée comme le repérage des médiations qui jalonnent la construction de chaque micro-enchaînement liant entre eux un sujet à ses choix, à autrui, aux objets du monde, à la revendication de ses univers de références, à sa manière de les partager par la parole ou par tout autre mode d'expression »<sup>37</sup>

Dès lors, la question qui s'est posée à nous a été d'évaluer si les dispositifs propres aux sites de rencontre étaient seuls en cause dans l'expression de ces formes de réflexivités culturelles ou si d'autres technologies numériques pouvaient également favoriser ce type particulier d'expression de soi et de retour sur soi. Le chapitre 3.1 questionne donc ce fait en prenant pour cadre les usages des technologies numériques liés à l'émergence du « web social » à compter de l'année 2005 en France (date de mise à disposition des premiers supports techniques embarquant des moyens facilités de publication et de partages de contenus).

Les auteurs de l'ouvrage *Web social, Mutation de la communication*, donnent une définition explicite et stabilisée des particularités liées aux technologies utilisées aussi bien sur les réseaux sociaux que sur les blogs ou les sites de partages de vidéos :

---

<sup>37</sup> ETHIS, Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture. Le spectateur imaginé*, Paris : L'Harmattan, 2004, p. 27.

« Dans sa dimension technique, le web social renvoie à certains développement d'Internet en matière d'architectures et d'applications informatiques qui, à partir de 2004, mettent à disposition des fonctionnalités incitant les utilisateurs à collaborer entre eux, dans le but de créer et de partager des contenus par l'intermédiaire d'outils tels que blogues, wikis, sites de réseaux sociaux (comme Facebook ou LinkedIn), sites de partage de musiques, d'images ou de vidéos (comme MySpace, Flickr ou YouTube), métaverses (comme Second Life), ou encore fonction de syndication de contenu (fil RSS) ou d'étiquetage (comme del.icio.us). Ajoutons que les compétences techniques et les efforts cognitifs requis par ces plateformes s'avèrent suffisamment minimales pour ne pas faire obstacle à l'implication spontanée et à l'engagement de la plupart des usagers. »<sup>38</sup>

Ces dispositifs n'entretiennent que peu de rapports avec les applications pratiques ou bibliographiques manipulées par les lecteurs des bibliothèques rencontrés cinq années plus tôt. En effet, ils se distinguent manipulations solitaires des technologies numériques pour proposer aux internautes des formes de consultations et de contributions solidaires, entre partages de contenus, publications et commentaires.

Cette fois encore, pour contextualiser les usages du web social en dehors du recours problématique à la notion de « communauté virtuelle » ou de « communauté d'usage », le choix a été fait d'exploiter les données d'une enquête portant sur les usages numériques des étudiants. En effet, situés à un moment de leur existence durant lequel les modes de socialisation de leur milieu d'origine rencontrent ceux de l'université et des milieux culturels et professionnels qu'ils espèrent intégrer à l'avenir, les étudiants sont amenés à réviser leurs rapports à leurs pratiques culturelles de façon singulière. Pouvoir évaluer les échanges et les partages culturels qu'ils sont susceptibles d'opérer à l'aide des technologies numériques dans un contexte différent des bibliothèques a paru très heuristique pour illustrer les façons dont les formes de réflexivités culturelles peuvent se manifester *via* le numérique.

Menée en 2010 sous la responsabilité scientifique d'Emmanuel Ethis et de Damien Malinas, en collaboration avec Pierre Lagrange et Tanguy Cornu, cette enquête a cherché à évaluer les pratiques d'une population étudiante en matière de consommation et de

---

<sup>38</sup> MILLERAND, Florence, PROULX Serge, RUEFF Julien, *Web social, Mutation de la communication*, Québec : Presses de l'université du Québec, coll. Communication, 2010, p. 2.

partages culturels en ligne. Il s'agissait, en effet, d'appuyer un projet de cinémathèque en ligne pour étudiants<sup>39</sup> en développant une meilleure connaissance des usages et des représentations de ces technologies pour cette population singulière. Fondée sur la passation d'un questionnaire<sup>40</sup>, cette enquête a repris la philosophie d'ensemble du questionnaire élaboré dans le contexte des bibliothèques, en élargissant l'analyse à d'autres pratiques susceptibles de contextualiser celles spécifiquement attachées au cinéma. Ainsi, l'usage des réseaux sociaux, les formes de sociabilités culturelles, les pratiques d'écoutes musicales ou de lectures, etc. ont été interrogées. Dès lors, nous avons pu conduire un traitement statistique spécifique afin d'adapter les données au questionnement de notre travail doctoral. Le chapitre 3.1 fait donc état de ces données et des hypothèses ayant orienté le travail de recodage et de retraitement statistique.

\*  
\*   \*

Reste que ces différents objets, ces terrains et ces enquêtes nous ont conduits à analyser des attitudes réflexives exprimées *via* l'utilisation de technologies numériques bien plus que des formes numériques de réflexivité. Pour revenir à la formulation schématique du départ, disons que ce qui a été analysé relève bien davantage des manières dont les individus réfléchissent au sens de leurs actions et de leurs engagements culturels « en faisant de l'ordinateur » plutôt qu'aux manifestations de ces attitudes au sein d'activités consistant à « faire de l'ordinateur ». Partant des médiations culturelles et des modes de réflexivités établis « au moyen des nouvelles technologies » pour aller vers d'autres, établis « au cœur des usages des nouvelles technologies », cette recherche s'ouvre donc, dans un dernier chapitre exploratoire, à l'analyse d'« œuvres numériques » susceptibles d'éclairer de l'intérieur les effets de la manipulation de dispositifs numériques.

Ainsi, si l'on tient compte du fait que des productions numériques telles que les jeux vidéo font l'objet d'échanges continus depuis leur essor à la fin des années soixante-dix entre des créateurs et des publics distincts d'autres formes culturelles, qu'ils proposent aux

---

<sup>39</sup> Voir COMMISSION CULTURE & UNIVERSITÉ, *De la Culture à l'Université, 128 propositions*, Paris : Armand Colin, 2010, 128 p.

<sup>40</sup> Voir Annexe 3.1 Questionnaire auto-administré pour l'enquête *Les pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique*

joueurs des expériences esthétiques singulières et qu'ils font l'objet de processus de création, de diffusion et de réception autonomes, il est possible de qualifier un jeu vidéo d'« œuvre numérique » au sens où le définit Jean-Claude Passeron :

« Il s'agit là d'un ensemble de faits constitué par ce qu'on a parfois désigné dans une société comme ses « œuvres de civilisation », c'est-à-dire comme un ensemble privilégié de messages qui font l'objet d'une expérience et d'un traitement social particuliers. Ce traitement s'objective dans le fait qu'ils sont conservés, commentés, hiérarchisés, reproduits ou rediffusés dans des conditions d'attention et de continuité tranchant sur le sort réservé aux messages culturels tout-venant.»<sup>41</sup>

On verra pourtant que lorsque l'on cherche à étudier les productions du secteur du jeu vidéo, à y circonscrire des productions entretenant suffisamment de points communs pour constituer un corpus et permettre ainsi la construction d'un objet d'études, on ne peut éviter de se référer à des productions issues d'autres secteurs : le cinéma, la littérature, ou la bande dessinée, la télévision ou la musique. Ces références sont loin d'être artificielles puisque, sans amoindrir l'importance essentielle du *gameplay* et du *gamedesign* dans la constitution d'un jeu (voir chapitre 3.2 section 3.2.1), les jeux vidéo puisent leurs potentiels créatifs et expressifs de re-médiations de ces formes culturelles. Ainsi, les genres cinématographiques (science fiction, guerre, western, horreur) et leur puissance d'évocation constituent toujours des lieux idéaux de médiation entre les jeux et les joueurs. Analyser les réceptions des jeux vidéo engage donc à saisir les rapports qu'entretiennent les joueurs avec d'autres formes culturelles. Le chapitre 3.2 dessine par conséquent les voies pouvant être suivies pour poursuivre l'étude des formes de réflexivités culturelles, cette fois dans leurs manifestations intrinsèquement numériques.

Pour résumer, nous étudierons dans la première partie l'examen des logiques d'usages développées par les publics des bibliothèques à l'égard de dispositifs numériques. En s'intéressant à l'introduction des technologies numériques dans des institutions de diffusion et de conservation du savoir, nous évaluerons à la fois les tentatives de ces

---

<sup>41</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op. cit.*, p. 327.

dernières pour cadrer les usages ainsi que la propension de leurs usagers à évaluer chacun des dispositifs à l'aune des rapports qu'ils entretiennent avec diverses pratiques culturelles. Nous aborderons par la suite, dans la partie 2, l'examen des façons dont des dispositifs numériques tels que les sites de rencontre donnent à leurs utilisateurs l'occasion de tisser des sociabilités nouvelles, de remettre en question leurs engagements identitaires et leurs rapports à la culture.

Enfin, la dernière partie intitulée « Modernité, interactivité et réflexivités numériques. » examine les moyens de prolonger et d'ouvrir les constats opérés dans les deux parties précédentes à des usages du numérique plus ordinaires (web social) et plus directement ancrés dans des réceptions d'offres culturelles numériques (jeu vidéo).

# PREMIERE PARTIE.

## Logiques d'usages et usages logiques des technologies numériques en bibliothèques.

*« Est génial tout ce qui, sans que le moindre automatisme, la  
moindre mémoire consciente aient le temps d'intervenir, destine  
logiquement et pratiquement un objet usuel à un emploi imprévu. »*

*Jean Cocteau<sup>42</sup>*

Que l'on y lise la fin de l'hégémonie de la culture « consacrée » ou « cultivée » dans la hiérarchie des pratiques culturelles, l'avènement d'une culture de masse, la consécration de la culture « juvénile » ou « d'écran » ou, de façon plus neutre, l'hybridation croissante des univers culturels, l'avènement des technologies numériques est souvent considérée comme l'origine probable et déterminante de ces changements culturels, de cette transformation des attitudes vis-à-vis de l'écrit<sup>43</sup>.

Reste que la plupart des études s'intéressent aux formes les plus légitimes de la lecture (littérature, cultures savantes), mais il est rare de trouver des analyses portant sur les évolutions des formes populaires de la lecture (romans sentimentaux, policiers, fantastiques, bande dessinées, etc.) en relation avec le numérique. Soit que ces pratiques populaires constituent, dans ce domaine, une sorte d'impensé scientifique, soit que l'on considère que, dominées par les formes plus savantes de la lecture, elles ne pourraient avoir d'autre destin que de suivre les évolutions marquant ces dernières. Lorsqu'elles existent, les études qui envisagent d'autres formes de lecture que les plus légitimes, empruntent souvent la voie de la « contre-culture » pour étudier les transformations des formes populaires de lecture avec l'avènement du numérique (notamment à propos de

---

<sup>42</sup> COCTEAU, Jean, *Opium*, Paris : Stock, 1930, 126 p.

<sup>43</sup> On pense par exemple ici aux travaux de Joelle Farchy, Serge Tisseron ou bien encore Olivier Donnat.

« communautés virtuelles » ou « d'internautes »<sup>44</sup>). Claude Grignon et Jean-Claude Passeron, s'ils conviennent de l'intérêt des approches liées aux *cultural studies*, invitent pourtant à dépasser les oppositions entre acceptation et dénégation, *sub-culture* et contre-culture.

« Mais le sociologue manquerait autre chose de la culture populaire s'il était incapable de faire l'hypothèse interprétative qu'une culture populaire est aussi capable de productivité symbolique lorsqu'elle oublie la domination des « autres », à tout le moins qu'elle parvient à organiser en cohérence symbolique dont le principe lui est propre les expériences de sa condition [...] »<sup>45</sup>

En d'autres termes, la lecture ne se limite pas à ses formes savantes et la créativité concerne aussi les pratiques populaires, qu'on l'envisage ou non sous ses aspects numériques.

Aussi, lorsque s'est présentée la possibilité d'étudier les effets de l'introduction des technologies numériques dans les bibliothèques, ce terrain a paru être très heuristique. En effet, il permet d'observer la diversité des pratiques de lecture, et non exclusivement les plus légitimes d'entre elles. Au-delà des usages littéraires et bibliographiques habituellement étudiés, il a été possible de saisir d'autres logiques d'usages, en rapport avec des curiosités documentaires ou pratiques (le chapitre 1.1 reviendra sur la façon dont ces catégories ont été construites). Cette première partie se veut donc une contribution à la question de l'analyse des rapports entre numérique et lecture, en reprenant, dans le chapitre 1.1, les éléments d'une étude engagée sous la direction d'Emmanuel Pedler sur le terrain des bibliothèques publiques. Si cette dernière porte attention aux changements accompagnant l'apparition du numérique, le choix a été fait ne pas se focaliser exclusivement sur les dites nouveautés qu'il engendre, mais de tenter de saisir certaines des transformations des rapports à la lecture. C'est-à-dire tout autant ce qui se perpétue, que ce qui émerge ou disparaît. Aussi, derrière les discours idéologiques et médiatiques attachés aux univers numériques qui en vantent les pouvoirs disruptifs, il a été finalement

---

<sup>44</sup> Voir les travaux d'Howard Rheingold ou de Ted Turner, notamment.

<sup>45</sup> GRIGNON, Claude, PASSERON, Jean-Claude, *Le savant et le populaire*, Paris : Gallimard / Le seuil, 1989, p. 92.



observé plus de permanences que de ruptures dans les dynamiques culturelles liées au livre.

Ces permanences présentent un caractère à ce point systématique qu'il s'est agi d'inverser l'approche de cette question. Le chapitre 1.2 s'intéressera donc aux façons dont le livre détermine l'existence même des technologies numériques, y compris dans leurs applications savantes, au demeurant les plus commentées pour leur caractère novateur.

Jean Cocteau place le génie d'un objet dans sa capacité à être employé de façon imprévue : il a fallu convenir que ni le cédérom, ni Internet ne répondent précisément à cette définition, tant leurs applications aux domaines de la lecture adoptent en définitive des usages assez conformes à ceux auxquels leur genèse les destinait. Le chapitre 1.2. propose ainsi de revenir sur ces origines ainsi que sur le devenir de ces technologies dix ans plus tard. En ce qui concerne le cédérom, sa disparition – programmée à la fois par son rattachement problématique à des formes culturelles plus traditionnelles telles que le livre ou la télévision et son incapacité à formaliser ses propositions éditoriales sous une forme médiatique novatrice – fournit un exemple saisissant de la façon dont une technique peut s'éteindre faute de mobiliser des publics. Les dispositifs web ont su, quant à eux, convaincre en s'inscrivant dans la continuité des traditions livresques. Et, contrairement au cédérom, les publics ont fait bien plus qu'adopter ces applications en réseau « sans que le moindre automatisme, la moindre mémoire consciente aient le temps d'intervenir », pour reprendre la citation de Jean Cocteau citée en exergue. Cette enquête menée sur le terrain des bibliothèques publiques a permis, bien au contraire, de mettre à jour des formes de réflexivité dont l'expression semble favorisée par les technologies numériques.

## CHAPITRE 1.1.

### ***Retour vers le futur :*** **une enquête sur les « nouvelles » technologies** **à l'épreuve du temps ?**

*« Cette « mutation culturelle », qui fait flores depuis vingt ou trente ans à propos de tout – et donc dans la plupart des cas, de petits riens – est probablement une contradiction dans les termes : regardées à la loupe de l'observation réglée et avec la patience de la comparaison, les cultures ne changent pas de structure comme de chemise ; elles se renouvellent par tout petits bouts qui se recollent et souvent se fondent dans de vastes pans de longue durée. »*

*Jean-Claude Passeron<sup>46</sup>*

« Silence. »

Les bibliothèques publiques, telles que l'on se les représente généralement, sont marquées du sceau de cette injonction : préserver le silence, condition essentielle à une lecture sereine. Temples de l'écrit, elles offriraient aux lecteurs d'innombrables possibilités de se nourrir de mots, d'entrer en prise directe avec la pensée d'un auteur, à la seule condition que l'on sache lire silencieusement.

Pourtant, lorsque l'on se rend dans une bibliothèque aujourd'hui – qu'il s'agisse de la médiathèque d'une petite ville française, d'une bibliothèque universitaire, ou de la Bibliothèque Nationale de France (Bnf) – on mesure des écarts par rapport à ce canon de la lecture occidentale. Bien que l'ambiance reste généralement feutrée, on entend souvent dans les salles de lecture les murmures de groupes de lecteurs. On y observe des individus délaissant les tables et chaises pour des banquettes de lecture voire pour la moquette. On y croise également les visiteurs d'expositions se tenant dans les halls ou les couloirs, des usagers écoutant des *compact disc* au casque ou consultant des extraits vidéo. Enfin, on y entend le cliquetis de doigts affairés sur des claviers ou des souris d'ordinateurs. Ainsi, la

---

<sup>46</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op.cit.*, p 170.

figure du lecteur instruit et solitaire semble se dissoudre dans un panorama d'usages beaucoup plus complexes que la manipulation d'ouvrages écrits, au sein même de l'institution qui en était jadis le temple.

Comment les technologies numériques ont-elles fait leur apparition au cœur même de dispositifs pensés pour être les garants de la conservation et de la diffusion au plus grand nombre de documents écrits ? Comment prendre la mesure de ces transformations, en se défiant des prophéties technicistes autant que des contre-feux allumés par les tenants inquiets d'une tradition bibliophile qu'ils considèrent menacée ? Mais quelle que soit l'orientation optimiste ou pessimiste des prévisions, le livre se devrait de muter, de faire l'objet de transformations culturelles les plus profondes tant dans ses modes de production que d'appropriation. Les tenants de la convergence médiatique<sup>47</sup> voient dans la l'informatique un puissant facteur d'unification : on attend, par exemple, l'émergence du livre électronique, combinant les propriétés intrinsèques de l'imprimé et du multimédia. D'autres approches insistent sur la compétition ou la concurrence entre médias, dans la lignée des travaux de Marshall McLuhan<sup>48</sup>, et étudient les évolutions du « média livre » sous la pression de concurrents numériques. Enfin, des hypothèses envisageant plutôt les relations médiatiques sous l'angle de l'« articulation » ou de l'« intégration » s'intéressent aux variations de la définition de l'acte de lecture et aux modifications dans les structures de production ou dans les relations entre les acteurs du livre (éditeurs / auteurs / lecteurs). On s'attend en tout cas à observer la recomposition de valeurs culturelles sous l'effet du déclin de la légitimité des formes savantes de la lecture ou bien encore des glissements de la « culture de l'écrit » vers la « culture de l'écran ».

Pourtant, comme le rappelle Jean-Claude Passeron dans la citation placée en exergue, le fait que les profonds bouleversements attachés à la « mutation culturelle », à la modernité ou à la postmodernité aient, depuis les années soixante, tardé à se manifester dans le

---

<sup>47</sup> La notion de convergence médiatique, présente dès les années soixante dans les travaux d'études médiatiques nord américaines s'inscrit dans le cadre d'analyse cherchant à définir la modernité sous l'angle de l'unification voire de l'uniformisation culturelle.

<sup>48</sup> MCLUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris : Éditions du Seuil, 390 p.

secteur du livre et de la lecture publique, aurait dû conduire à la prudence interprétative. De fait, les changements constatés, y compris dans l'enquête dont il sera question ici, tiennent davantage du renouvellement et de la transformation que de la mutation et de la révolution. En 2000, et pour partie encore en 2010, certains discours politiques et médiatiques, dont il sera question plus loin, s'attachent néanmoins à commenter des bouleversements à venir. Le fait que le « livre électronique » ait été prophétisé dès les années soixante ne semble guère éclairer les débats actuels sur le « livre numérique ». Les puissants effets de restructuration sur l'offre de lecture et ses réceptions que l'on en attend ne sont pas tempérés par une coexistence pacifique entre médias traditionnels et numériques. Coexistence qui peut cependant se constater en poussant les portes des bibliothèques occidentales.

Il est vrai que l'informatique n'a pas attendu les années deux mille pour faire son entrée dans le champ des bibliothèques. Dès 1945 des projets visant à exploiter l'électronique non à des fins de calcul mais de stockage et d'archivage ont vu le jour. Le projet *Memnex* porté par Vannevar Bush<sup>49</sup>, projetait ainsi de relier un appareil électronique complexe à une bibliothèque dans le but d'entreposer des documents textuels et photographiques. Plus tard, en 1971, alors que l'audiovisuel entrait dans les bibliothèques, Michael Hart initia le projet *Gutenberg*<sup>50</sup>. Il s'agissait de saisir, sur support informatique, des textes libres de droit et d'en assurer le stockage et la diffusion gratuite. De nombreuses initiatives, projets et dispositifs électroniques puis informatiques ont ainsi vu le jour dans les bibliothèques universitaires ou publiques des pays occidentaux, avec la double préoccupation d'archiver et de diffuser des savoirs passés ou en train de se constituer.

En revenant sur les conditions de la réception, par les commanditaires, de l'enquête menée avec Emmanuel Pedler dans les bibliothèques françaises à l'orée des années deux mille, la première partie de ce chapitre (sections 1.1.1 à 1.1.4) se consacrera à l'étude du contexte idéologique dans lequel ces technologies numériques ont fait leur apparition. En effet, ce dernier n'a pas débouché sur de simples discours d'accompagnement d'une

---

<sup>49</sup> Voir la description que Vannevar Bush donne de son projet dans son article « As we may think » à l'adresse <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/3881>

<sup>50</sup> [www.gutenberg.org](http://www.gutenberg.org)

diffusion technique. Les idéologies techniques et universalistes produites par les réseaux d'acteurs mobilisés par l'informatisation des bibliothèques ont débouché sur la conformation des offres numériques dans les salles de lecture, la création de grands projets tels que la Bibliothèque Nationale de France (BnF), ou bien encore sur la construction des publics par les institutions chargées de les accueillir et de satisfaire leurs besoins.

La deuxième partie de ce chapitre (sections 1.1.5 et 1.1.6) se propose de montrer combien ces idéologies ne sont pourtant pas parvenues à transformer profondément les rapports que les usagers des bibliothèques entretiennent avec l'offre documentaire. La diversité de ces rapports – une diversité qui n'est pas toujours admise ou tout simplement pensée par les responsables de la lecture publique – explique d'ailleurs pour partie l'adoption des technologies numériques par les usagers.

### **1.1.1. Des constats problématiques.**

Publiés en 2001 dans l'ouvrage intitulé *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*<sup>51</sup>, les résultats de l'enquête menée ont notamment ceci d'intéressant qu'ils ont débouché sur des constats qui restent largement d'actualité. Loin de révolutionner les bibliothèques, les technologies numériques commençaient à s'y intégrer lentement en respectant, dans la plupart des cas, les grands modes d'organisation et d'usages des offres documentaires déjà existantes. Attestant du dynamisme de ces institutions culturelles, ces transformations sans heurts traduisaient à la fois la capacité des bibliothécaires à intégrer le changement et la volonté des publics de ne pas se laisser séduire sans mettre à l'épreuve les nouveaux dispositifs. Si révolution il y avait, cette dernière était donc sous observation, faisant l'objet d'expérimentations. La plupart des usagers prenant acte du rapport différent à l'information comme à la distraction que semblaient offrir le numérique, ils étaient loin d'abandonner un dispositif pour un autre, les logiques de cumul restant de règle. Nos résultats conduisaient à observer une curiosité tempérée à l'égard des nouveaux supports,

---

<sup>51</sup> PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier, *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*, op. cit.

tels que le cédérom. L'utilisation de ce dernier restait marginale par rapport à celle des autres fonds présents dans la bibliothèque (livres bien sûr, mais aussi et surtout, cassettes vidéo et *compact disc* audio), que ce soit sur place ou à domicile. Ainsi, le protocole d'observation des usages du cédérom Michel-Ange<sup>52</sup> montrait que, au-delà de recherches de détails, le recours à un livre semblait préféré par la majorité des usagers à ce support au statut incertain. Au demeurant, alors que près de 50 % des usages du cédérom déclarés au domicile étaient relatifs au jeu, il était rare de trouver trace de ce dernier dans le catalogue des établissements<sup>53</sup>. En matière de numérique comme dans d'autres domaines (l'introduction de l'audiovisuel et des films de fiction dans les années soixante-dix, puis de la bande dessinée), les bibliothèques avaient réagi par une « légitimation culturelle » préalable et pour ainsi dire instinctive de leurs fonds.

Quoi qu'il en soit, les bibliothèques publiques remplissaient pleinement leur rôle de diffusion de technologies numériques, puisque les nouveaux supports y avaient été introduits très tôt. À partir des années cinquante, en effet, les premiers ordinateurs interviennent dans les procédures de prêts, et les premiers formats d'informatique documentaire *Marc* se diffusent à partir de 1965<sup>54</sup>. Progressivement, les bibliothécaires, soutenus voire poussés par les élus de leurs villes, se sont lancés dans des politiques d'équipements et d'acquisitions informatiques. Dans les bibliothèques étudiées (les médiathèques de Cavaillon, de Miramas et de Grenoble Grand Place, la Bibliothèque de l'Abbaye à Grenoble, et les hauts de jardin de la BnF) le nombre de titres de cédéroms en prêt ou en consultation sur place était souvent conséquent, et la diversité des fonds parfois remarquable<sup>55</sup>. Les connexions à Internet tendaient à se généraliser et l'on ne constatait pas le prétendu « retard français » abondamment commenté à l'époque dans les milieux politiques et journalistiques. Si l'usage d'Internet était loin d'atteindre son développement actuel, il en épousait déjà les contours en s'insérant dans les autres pratiques de la bibliothèque, sans pour autant susciter un engouement démesuré. Certains clivages notés à l'issue de cette enquête sont relevés dans d'autres études, dont les *Pratiques*

---

<sup>52</sup> Voir Annexe 1.3, *Protocole d'observation des consultations du cédérom Michel Ange pour l'enquête* « Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques.

<sup>53</sup> Voir Annexe 1.6, *Tris à plat des données du protocole d'observation du cédérom Michel Ange*

<sup>54</sup> JACQUESSON, Alain, *L'informatisation des bibliothèques : historique, stratégie et perspectives*, Paris : Éditions. du Cercle de la librairie, 1995.

<sup>55</sup> Voir Annexe 1.1, *Description des dispositifs de l'offre numérique dans les bibliothèques de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques.*

*culturelles des français à l'ère du numérique*<sup>56</sup> : la familiarité des populations jeunes avec l'outil informatique, la pratique courante chez les étudiants (aussi bien ludique que « professionnelle »), ou bien encore la relative méfiance de certaines fractions des populations plus âgées.

Bien accueillie par les bibliothécaires, cette enquête a cependant eu bien du mal à aller jusqu'à son terme, tant les commanditaires rechignaient à en accepter les principaux constats. Le constat d'un accueil tempéré des technologies de l'information et de la communication par les usagers des bibliothèques, ou le fait que leur introduction dans les salles de lecture ne constitue pas la « révolution » attendue (pas plus sous la forme d'une concurrence aux formes traditionnelles de la culture que sous celle d'une conversion massive des lecteurs à la manipulation de ces technologies) posait visiblement problème. Il est vrai que durant les mois qui suivirent la publication de l'appel d'offres, et alors même que la construction des données sur le terrain était en cours, la publicité faite par les commanditaires autour de cette étude prenait progressivement une voie singulière. Elle s'écartait, à n'en pas douter, de la distante critique qui était adoptée dans l'enquête par rapport aux discours prophétiques accompagnant alors tout ce qui avait trait au numérique. Ainsi, l'appel d'offres changeait de titre, passant de « Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques » à celui, plus engagé, de « Étude des enjeux de l'informatisation des bibliothèques françaises pour la démocratisation des accès au livre ». Les analyses conduites dans cette étude amenaient alors plutôt à conclure que les technologies numériques étaient évaluées, mises sous observation et domestiquées avec pragmatisme par la plupart des usagers des bibliothèques. Mais il devenait progressivement évident que les usages potentiels ou attendus de ces technologies intéressaient sans doute plus les commanditaires que leurs appropriations effectives.

Le contexte de l'époque était certes particulier puisque l'informatisation progressive (ou, selon les cas, la ré-informatisation vers le multimédia) des bibliothèques publiques soulevait nombre de débats au sein de la communauté des bibliothécaires. En témoignent les titres des numéros de l'une de leur principale revue, le *Bulletin des Bibliothèques de France* :

---

<sup>56</sup> DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique – Enquête 2008*, Paris : La Découverte, 2009.

« L'écrit entre l'imprimé et l'électronique » (1996), « La bibliothèque électronique » (1997), « Droit et ressources électroniques » (1998) ou encore « Informatique et bibliothèques, réseaux et catalogues » (1998). « L'irruption » d'Internet, son effet sur les missions des bibliothèques et sur la circulation des savoirs y étaient souvent commentés par les contributeurs de cette revue professionnelle de référence. Parfois en des termes prophétiques, il en sera question un peu plus loin, mais également en des termes plus mesurés et pragmatiques, autour des problématiques de choix de progiciels, de constitution de fonds de documents électroniques ou de définition de standards. Quoiqu'il en soit, les données produites par la Direction du Livre et de la Lecture en 1996 dans *L'équipement des bibliothèques municipales et départementales* montraient que les bibliothèques municipales de villes de moins de 20 000 habitants, jusqu'alors peu dotées en équipements informatiques à destination des usagers, tendaient à s'équiper à un rythme accéléré. Les plus grands équipements, implantés dans les villes de plus de 100 000 habitants, quant à eux, étaient tous informatisés et réfléchissaient aux moyens de renouveler la gestion de leurs collections et leur diffusion grâce aux derniers progrès des télécommunications. Ainsi, la Bibliothèque Publique d'Information (BPI) conduisait un grand nombre d'études sur ces questions, dont celle dont il est question ici.

La fondation de la Bibliothèque Nationale de France (BnF) constitue à bien des égards une illustration frappante des enjeux idéologiques cristallisés autour de l'introduction du numérique dans le monde des bibliothèques. Au moment de l'étude décrite ici, la bibliothèque de recherche du site François Mitterrand (Tolbiac), qui venait d'ouvrir au public, connaissait des conflits sociaux et des difficultés techniques de fonctionnement. Une grave défaillance du système informatique, survenue à peine quelques jours après l'ouverture aux chercheurs, allait durablement entraver le fonctionnement de cette « Très Grande Bibliothèque » pourtant conçue pour intégrer au cœur de ses services les avancées les plus récentes du numérique. Paradoxalement, alors que la numérisation progressive des fonds et leur archivage électronique autorisaient la consultation potentielle de notices et documents aux lecteurs du monde entier, la bibliothèque de recherche du site François Mitterrand tourna au ralenti pendant des mois, l'informatique peinant à gérer le système qui permet d'acheminer les ouvrages depuis les immenses réserves jusqu'aux demandeurs.



*A priori* trivial et passager, ce paradoxe a cristallisé durant plusieurs mois toutes les critiques qui se concentraient autour du projet BnF. On reprochait à ce projet son gigantisme (dans son discours du 14 juillet 1988, François Mitterrand disait vouloir pour la France « la plus grande et de la plus moderne bibliothèque du monde »), son implantation, ses coûts, mais aussi et surtout ses hésitations. Les débats entre professionnels de la lecture publique, les chercheurs concernés et les décideurs politiques sur la pertinence de la césure entre les collections antérieures et postérieures aux dates de 1945 ou 1960 étaient vifs. Fallait-il donner accès aux fonds anciens de la Bibliothèque Nationale jusqu'alors conservés sur le site Richelieu ? Si non, pourquoi en ce cas ouvrir de si grands espaces de consultation au public ? Par delà les traditionnelles tensions entre les missions de conservation et de diffusion des fonds, inhérentes à toute bibliothèque, la question était de savoir quel type de démocratisation culturelle on souhaitait privilégier : renforcer les pratiques savantes et lettrées des publics « traditionnels » de Richelieu en leur offrant des espaces et services modernisés, ou plutôt tenter d'élargir l'assise des publics de l'institution BnF en les décroissant socialement et en les rajeunissant. Dans le doute, le choix a été de voir grand, comme le résumait François Stasse en 2002 :

« Mais alors, s'il ne s'agit pas d'accéder aux fonds anciens de la BN, pourquoi construire ces espaces grands publics dans la BN ? Il n'y a jamais eu de réponse satisfaisante à cette question élémentaire. En revanche, elle révèle un monumental non-dit : en France, et en France exclusivement, on croit toujours que c'est par des opérations prestigieuses de l'Etat, de préférence situées à Paris, que l'on réalise la promotion du peuple. »<sup>57</sup>.

Les chercheurs accrédités ont donc eu accès soit à la Bibliothèque de recherche en rez-de-jardin du site Tolbiac (conservant la production française imprimée depuis les débuts de l'édition, et, depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle, les documents sonores puis audiovisuels et multimédia), soit à l'ancien site Richelieu (conservant les livres manuscrits, le fonds arts du spectacle, les cartes et plans, les estampes et photographies, les monnaies, médailles et antiques). Une bibliothèque d'étude est venue compléter ce dispositif en proposant au public, dans les hauts de jardin, dix salles de lectures.

---

<sup>57</sup> STASSE, François : *La véritable histoire de la Grande Bibliothèque*, Paris : Editions du Seuil, 2002, p. 64.

En triplant la surface occupée par la Bibliothèque Nationale, et par conséquent le budget de fonctionnement qui lui était précédemment alloué, il s'agissait d'élargir le cercle des publics traditionnels de cette institution et de faire une place au « grand public ». Un « grand public » que l'on assimile alors bien souvent à un « public de masse » aux pratiques supposément ancrées dans la culture jeune, du divertissement ou de l'image. Les responsables de bon nombre de bibliothèques publiques, et singulièrement ceux de la plus prestigieuse d'entre elles, envisagent leurs actions comme tendant à résorber cette supposée opposition, décrite par Adorno et Horkheimer dans *La dialectique de la raison*, entre une culture « gardienne des valeurs de la société »<sup>58</sup> et une culture de masse, conformée par des industries culturelles. Ainsi, le fait d'implanter, dans les hauts de jardins du site Tolbiac, une bibliothèque d'étude plutôt qu'une médiathèque ouverte à des publics plus variés (familiaux, par exemple) traduit les limites que l'État fixe à la BnF. Il s'agit de permettre aux lecteurs les plus légitimes de s'extraire de l'uniformisation liée à la « montée des masses », et plus précisément aux effets contrastés de la massification de la lecture, pour conserver les moyens de diffuser une culture écrite échappant aux industries culturelles. De fait, l'augmentation du niveau d'études moyen, l'industrialisation de l'édition, l'accroissement constant du volume des publications et des ventes de livres sont allés de pair avec une baisse tendancielle des intensités de lecture et une diversification des pratiques de lecture faisant craindre aux milieux de la culture et de l'éducation une « crise de la lecture »<sup>59</sup>.

Dans un tel climat d'incertitudes sur le statut de la lecture en tant que pratique culturelle et de tensions institutionnelles et médiatiques, on comprend mieux pourquoi l'enquête dont il est question ici comportait des enjeux dépassant de très loin le cadre d'une étude des publics et de leurs pratiques en matières documentaire et technologique. Il s'agissait, pour les commanditaires, de démontrer les effets de démocratisation culturelle de politiques publiques usant de la force intrinsèque du numérique pour convertir un grand nombre d'utilisateurs aux pratiques savantes de la lecture, ou tout au moins aux plus légitimes d'entre elles : recherches bibliographiques, consultation d'ouvrages scientifiques ou littéraires, de catalogues et de bibliothèques numériques, etc. Le fait que la plupart des études sur les

---

<sup>58</sup> ADORNO, Theodor W., HORKHEIMER Max, *La dialectique de la raison*, Paris : Gallimard, 1974.

<sup>59</sup> COULANGEON, Philippe, *Sociologie des pratiques culturelles*, Paris : Repères, La Découverte, 2005, p. 37.

publics des bibliothèques usaient alors de méthodes qualitatives centrées sur les usagers des « nouvelles » technologies tendaient à renforcer l'idée qu'il existait des groupes d'usagers « experts en numérique ». Ces derniers auraient la particularité de développer des usages savants de l'informatique en bibliothèques, et constitueraient, tout au moins, de « bons usagers », réputés curieux et respectueux des dispositifs mis à leur disposition par l'institution. En centrant les analyses sur les questions d'innovation et de diffusion, les auteurs de ce genre d'études centraient les observations sur les usages constatés des premiers dispositifs numériques mis à la disposition des publics des bibliothèques, en oubliant bien souvent de les caractériser en continuité ou en rupture par rapport aux autres offres documentaires. Tout usager des technologies numériques était alors perçu comme un pionnier, témoin de pratiques vouées à se généraliser.

En proposant, dans le *Raisonnement sociologique*, une synthèse des orientations idéologiques entre lesquelles balance toute politique culturelle, Jean-Claude Passeron a déjà souligné ce trait particulier aux militants du secteur culturel :

« L'illusion de toute militance, peut-être plus trompeuse encore dans le cas du militantisme culturel que dans le cas du militantisme politique ou religieux, c'est pour les militants de se croire représentatifs des masses sur lesquels ils entendent agir ; ou plus précisément, de croire représentatifs des masses à conquérir les premiers cercles d'adeptes qu'ils ont pu mobiliser. »<sup>60</sup>

Face à ce type de militance, la difficulté consistait à ne pas se dresser en contre-prophètes et de tenter de rendre compte au plus près des avancées et des retraits liés au numérique. Au demeurant, dix ans plus tard, force est de constater, en lisant le prologue des *Pratiques culturelles des français à l'ère du numérique*, combien faire la part entre le « tout change parce que rien ne change » et le « tout change parce que tout change » constitue un exercice difficile, aujourd'hui encore. Cependant, l'accueil plus que tempéré réservé par les commanditaires aux conclusions de cette étude a permis de reconsidérer la façon dont les rapports entre lecture et numérique sont généralement étudiés. D'abord parce que la rencontre entre informatique et lecture catalyse des positionnements idéologiques tenant à la fois aux conceptions modernes des rapports entre progrès technique et progrès social et

---

<sup>60</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op.cit.* p. 313

à des conceptions plus anciennes sur le rôle de la lecture et sa légitimité. Surtout parce que si cette technologie du savoir que constitue la lecture est censée être révolutionnée par l'apparition des technologies de l'information et de la communication, il sera montré qu'en bien des domaines, les rapports à l'écrit impriment leurs permanences aux applications informatiques offertes aux usagers des bibliothèques comme aux internautes.

### **1.1.2. « Nouvelles » technologies et renouveau des idéologies techniques.**

Le qualificatif de « nouvelles » technologies de l'information et de la communication, longtemps employé, illustre à bien des égards les espoirs qu'ont fait naître les applications de l'informatique aux moyens de communication. Ainsi, dès les travaux du mathématicien Norbert Wiener à la fin de la seconde Guerre Mondiale, les progrès techniques intervenant dans le domaine de l'informatique (accroissement des capacités de calcul et de rapidité des premiers calculateurs numériques) ont laissé penser que les modes d'accès aux savoirs seraient, à terme, radicalement transformés par l'instauration d'un dialogue entre l'homme et l'intelligence artificielle alors en gestation. La cybernétique, en proposant une traduction mathématique des échanges d'information, développe en effet l'analogie entre le langage humain et le fonctionnement des ordinateurs : l'homme, comme la machine, est censé communiquer essentiellement sur un mode digital. Ce mode selon lequel la relation entre le nom et la chose nommée est arbitraire, les mots sont des signes utilisés en fonction de la syntaxe logique de la langue. Alors que les premiers calculateurs conçus dans les années trente fonctionnent sur un mode analogique (on cherche à créer des dispositifs avec une variation analogue à celle que l'on veut calculer), ceux qui voient le jour après-guerre sont capables, à l'aide d'algorithmes préalablement enregistrés, d'exercer des fonctions logiques de manière digitale. À partir du moment où des informations peuvent être traitées et articulées de manière logique grâce à un codage digital, les ingénieurs des télécommunications et de l'informatique peuvent commencer à rêver d'une communication homme-machine qui s'établirait sur la base du langage « naturel ». La collecte et le stockage d'informations par le biais de l'informatique devraient alors fournir les moyens d'accéder à un savoir encyclopédique, donner une réponse exhaustive à

n'importe quelle question formulée naturellement, presque comme s'il s'agissait d'établir un dialogue avec un autre humain.

La cybernétique va encore apporter de l'eau au moulin des travaux menés sur ce point en mettant au cœur de ses analyses la notion de rétroaction (*feed-back*) : l'état général d'un système est déterminé par les informations recueillies en retour de toute action conduite ; les relations de cause à effet ne sont plus pensées de manière linéaire mais circulaire (l'effet rétroagit sur sa cause). Appliqué aux machines, ce point de vue conduit à une programmation du système sur la base d'une boucle : l'ordinateur attend dans un état d'équilibre une intervention de l'utilisateur avant de produire une série d'actions. Les différents systèmes d'interface qui seront développés dans le but de faciliter le traitement et la consultation de données par informatique (systèmes qui deviendront de plus en plus élaborés avec l'essor de la micro-informatique) reposent tous sur ce principe d'interactivité. Il faut se souvenir ici que la miniaturisation des composants électroniques connaît un réel essor à la fin des années soixante-dix et que les premiers travaux dans le sens d'une plus grande convivialité des interfaces sont menés par Rank Xerox. Ce sont cependant les systèmes *Apple* et *Windows* qui, depuis les années quatre-vingts, sont les plus représentés sur le marché de la micro-informatique en appliquant ce principe de rétroaction.

Ces avancées techniques sont donc très tôt accompagnées de prophéties sociétales<sup>61</sup> qui placent la diffusion de tous les savoirs au centre de leurs réflexions. Ainsi, en 1968 aux Etats-Unis, Herman Kahn et Anthony J. Wiener exposent, dans leur *Rapport de la commission de l'an 2000*, plusieurs scénarii recensant les transformations sociales que l'on pouvait attendre du développement des technologies en général, dont les technologies numériques. Dans le scénario le plus optimiste, on lit la fin des inégalités sociales grâce aux effets conjugués de l'accès encyclopédique à la connaissance pour tous, de la fin des travaux pénibles (les hommes étant remplacés par des automates) et de l'avènement d'une ère de prospérité économique reposant sur les industries culturelles et les créations massives d'emplois liés au numérique. Cela étant, on oublie souvent de préciser que ce rapport était loin d'être aussi optimiste qu'on le laissera souvent entendre plus tard,

---

<sup>61</sup> Voir par exemple NEVEU, Erik, *Une société de communication ?*, Paris : Montchrestien, 2006.

notamment dans sa réception par les élites françaises. Wiener et Kahn déclinent, comme cela est souvent le cas avec les prophéties techniques, autant de thèses positives que négatives concernant les possibles applications liées au progrès technique qui sépare leur époque du 21<sup>ème</sup> siècle :

« Et quand un spécialiste déclare que « les calculateurs vont devenir l'équivalent contemporain de la machine à vapeur, laquelle amena la révolution industrielle », et qu'un autre précise que les ordinateurs représentent « un progrès dans le processus de la pensée humaine aussi radical que l'invention de l'écriture », on n'est pas agacé par l'ambition des propos, mais simplement frappé par l'évidence. Il est en effet clair pour tout le monde maintenant, que les calculateurs peuvent donner à l'homme des pouvoirs terrifiants sur son environnement et qu'ils sont à la base de beaucoup de changements sociaux et économiques ». <sup>62</sup>

Il est vrai en tout cas qu'en pleine guerre froide et de course à l'armement, et quelques années après l'explosion des deux bombes atomiques américaines, les avancées de la science et de la technique comportent une part d'ombre interdisant un optimiste béat face aux effets possibles de l'informatisation de la société. Dix ans plus tard en France, Simon Nora et Alain Minc dressent dans leur *rapport sur l'informatisation de la société*<sup>63</sup> un tableau moins nuancé des effets attendus de l'introduction du numérique au sein de la société française. C'est notamment ce rapport qui sera à l'origine de l'expérience française du Minitel. Ces discours prennent peu à peu un aspect tellement systématique que l'on est amené à parler d'une « idéologie technique ». Ce terme sera utilisé pour désigner le système d'idées formulées sur l'aspect novateur, voire révolutionnaire, des technologies de l'information et de la communication, caractéristique d'un réseau de chercheurs, d'ingénieurs, de professionnels de la communication et de responsables politiques. Suivant les concepts formulés par Paul Ricœur<sup>64</sup>, on préférera le terme d'idéologie à celui d'utopie, même si, dans le langage courant, les anticipations qui viennent d'être décrites s'attacheraient plutôt, du fait de leur aspect fantasmagorique, le qualificatif d'utopiques. En effet, il faut écarter ce terme dans la mesure où ce dernier désigne une alternative au

---

<sup>62</sup> KAHN Herman, WIENER Anthony J., *L'an 2000 : un canevas de spéculations pour les 32 prochaines années*, Paris : Laffont, 1968, p 315.

<sup>63</sup> NORA, Simon, MINC, Alain, *L'informatisation de la société*, Paris : La Documentation française, 1978.

<sup>64</sup> RICOEUR, Paul, *L'idéologie et l'utopie*, Paris : Editions du Seuil, 1997.

système en place. Le rôle de l'idéologie, quant à lui, consiste essentiellement à légitimer le pouvoir en réduisant les tensions entre cette prétention à la légitimité et la croyance variable des citoyens en celle-ci. Le progrès, tel qu'il est défini actuellement par les partisans de cette idéologie technique, doit donc permettre d'améliorer le fonctionnement de nos démocraties. Il s'agit par exemple de les rendre plus participatives, les échanges sociaux futurs devant être placés sous le signe de la communication et de la convivialité. Les technologies numériques sont également perçues comme un des moyens de contrebalancer les effets négatifs de la mondialisation en substituant l'image du « village global » à celle de la concurrence sauvage destructrice. David Edgerton aborde le sujet en réintégrant les technologies de communication dans l'ensemble technique plus vaste auquel elles appartiennent et qui produit systématiquement des discours d'accompagnement prophétiques. Il précise ainsi :

« une rhétorique révolutionnaire, orientée vers l'avenir est ainsi devenue le mode dominant de présentation des techniques. Un trait très particulier, que l'on ne remarque pas d'emblée, la caractérise : elle reste très largement inchangée au fil du temps, elle ne se « révolutionne » pas elle-même. Le même avenir brillant est toujours promis - même s'il doit advenir sur la base d'une technique à chaque fois différente ». Du chemin de fer à Internet en passant par les bateaux à vapeur ou la radio, ces technologies sont censées rapprocher le monde, « réunir les peuples et assurer une paix perpétuelle »<sup>65</sup>.

Dans *L'explosion de la communication*, Philippe Breton et Serge Proulx montrent, quant à eux, comment et à quel moment une telle surenchère idéologique s'est enclenchée à propos des technologies de l'information et de la communication. À partir d'une « recherche approfondie sur les milieux des grands ingénieurs de la communication, tant du côté des télécommunications que de celui de l'informatique naissante » les auteurs montrent le rôle d'un « discours explicite et cohérent centré sur le thème de la communication » apparu à la fin de la première moitié du siècle comme une « sorte de réponse positive à une situation vécue tragiquement » et se présentant « comme une véritable alternative aux idéologies politiques, perçues à l'époque et dans ces milieux

---

<sup>65</sup> EDGERTON, David « De l'innovation aux usages : dix thèse éclectiques sur l'histoire des techniques », in *Des sciences et des techniques : un débat*, Paris : Éditions de l'EHESS, 1998.

comme étant incapables d'assurer la gestion des affaires humaines ». Idéologie sans ennemi, elle instaurait, grâce aux techniques, « une norme consensuelle dans les rapports sociaux »<sup>66</sup>.

Si les communications sociales ont toujours existé, des accélérations, des retraits ou des bouleversements se font jour au fil du temps. En Occident, l'explosion de ce que les auteurs nomment « *l'idéologie de la communication* » entre les années quarante et cinquante compte sans doute comme un des chamboulements les plus importants qui soient. Reste que cette vague idéologique, contemporaine d'évolutions techniques importantes – dès 1850, les sauts technologiques dans le domaine des communications ont, à un rythme soutenu, de quart de siècle en quart de siècle, chamboulé les habitudes – ne s'est pas maintenue à l'identique dans les milieux qui l'ont portée. Aujourd'hui comme il y a dix ans, la plupart des grandes entreprises du secteur des industries culturelles octroient à Internet une place simplement complémentaire dans leurs prévisions d'activités, ce média s'intégrant dans des dispositifs plus anciens.

Actuellement, donc, les discours enchantés sur le numérique n'occupent plus toutes les places, sans qu'il soit encore possible de dire, loin s'en faut, que ces technologies se soient banalisées. Aux côtés des mondes politiques et médiatiques, ceux de l'éducation et des bibliothèques comptent, cela sera dit plus loin, au nombre de ceux qui perpétuent le plus cette forme d'idéologie technique sur le thème de la « société de la communication »<sup>67</sup> ou « société en réseau »<sup>68</sup>, notamment parce qu'elle converge à la fois avec les aspirations universalistes de la culture française et une défiance continue vis-à-vis des cultures populaires.

---

<sup>66</sup> BRETON, Philippe, PROULX Serge, *L'explosion de la communication*, Paris : La Découverte, 2002 p. 13-14.

<sup>67</sup> BAUDRILLARD, Jean, *La Société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris : Denoël, 1970, 318 p.

<sup>68</sup> CASTELLS, Manuel, *La société en réseaux. [1], L'ère de l'information*, Paris : Fayard, 1998.



### 1.1.3. Ambitions universalistes, mythes technicistes et quête d'une bibliothèque idéale.

En France, ces aspects idéologiques sont d'autant plus importants que le développement de la lecture et des accès aux savoirs a très tôt été l'objet d'enjeux politiques forts, bien avant les hésitations et tensions liées à la création de la BnF, bien avant même d'être incarnés dans une politique culturelle menée au niveau national. Afin de mieux comprendre les logiques institutionnelles ayant présidé à l'introduction du numérique dans les bibliothèques publiques et à la conformation des offres numériques, il paraît utile de rappeler succinctement les grands mouvements d'alphabétisation et de création d'équipements de lecture publique en France.

Il faut se souvenir que le passage, entre le dix-septième siècle et le début du vingtième siècle, d'une alphabétisation restreinte à une alphabétisation de masse, a considérablement transformé la société française. Ce lent mouvement de transformation, qui va s'étendre aux petites villes puis à la campagne de l'openfield avant de se propager définitivement s'est inévitablement accompagné de discours idéologiques. Ainsi, lorsqu'au XIXe siècle, les conflits entre monarchistes et républicains ont porté la question de l'alphabétisation sur le devant de la scène historique, tous étaient d'accord pour affirmer qu'elle n'avait été rendue possible que grâce à l'école. Les républicains déclaraient que seule la Révolution Française avait permis d'imposer l'instruction élémentaire. Les monarchistes avançaient, au contraire, qu'elle l'avait détruite en coupant bon nombre de français de lien paroissial. Quoi qu'il en soit, dans un camp comme dans l'autre, il était entendu que seule la volonté politique des dirigeants et le zèle des pédagogues (prêtres ou instituteurs) avaient pu conduire à l'alphabétisation des masses.

Or, les historiens du XXe siècle, et notamment François Furet et Jacques Ozouf<sup>69</sup>, en multipliant les données et les sources, sont parvenus à dresser une histoire toute autre. Le système scolaire traditionnel, ayant permis la lente entrée de la société française dans la culture écrite, échappe en fait en grande partie aux effets politiques de la lutte entre Eglise et État pour le contrôle des écoles. C'est du même coup la preuve que ce système échappe à la domination d'une institution quelle qu'elle soit, qu'il est le produit d'une demande

---

<sup>69</sup> FURET, François, OZOUF, Jacques, *Lire et écrire : l'Alphabétisation des français de Calvin à Jules Ferry* [1], Paris : Éditions de Minuit, 2001.

sociale d'éducation parfois issue d'une autre institution comme la famille et qui monte avec la généralisation progressive d'un modèle culturel. Ainsi, lorsque Jules Ferry fonde l'école républicaine, laïque, gratuite et obligatoire, il hérite en fait de près de trois siècles d'efforts durant lesquels les communautés d'habitants ont créé, gouverné et financé leurs écoles. La meilleure preuve du fait que l'alphabétisation ne se limite pas à l'histoire de l'école est que la carte de l'alphabétisation est moins subordonnée au réseau scolaire qu'à l'histoire du développement social.

Plusieurs mouvements de fond ont dessiné ce modèle d'alphabétisation de masse et ce d'abord dans les classes supérieures qui savent lire et écrire dès le XVII<sup>e</sup> siècle. La Réforme, d'abord, rend l'entrée dans la culture écrite indispensable, le fidèle devant conforter seul sa foi face au Livre. Savoir lire ne doit plus s'apprendre en écoutant le sermon du prêtre, figure emblématique de la doctrine catholique, mais uniquement en lisant. C'est à ce seul prix que le protestant trouvera le salut et la réussite sociale qui l'accompagne. Mais la Réforme n'est pas seule à l'origine de ce tournant puisque, très vite, l'Eglise catholique va réagir en la combattant sur son propre terrain, avec ses propres armes : l'idée selon laquelle l'enfant est une sorte de pâte molle que le mal sculpte beaucoup plus que le bien. Il incombe donc à la paroisse de contrecarrer l'hérésie très tôt en inculquant certes les principaux enseignements de la Bible, mais aussi et surtout des principes moraux simples. Mais si le maître d'école doit être approuvé par les autorités ecclésiastiques (et d'abord par le curé), il est généralement choisi par les habitants de la paroisse. Ces derniers investissent peu à peu cela comme un outil de promotion sociale et ce en premier lieu dans les classes moyennes qui veulent savoir lire, écrire et compter pour occuper les emplois des villes.

En abandonnant un modèle d'alphabétisation restreinte, au sein duquel l'écrit n'existe que pour être transposé à l'oral (les clercs manient un texte sacré auprès des masses qui doivent écouter, retenir, chanter), on adopte un modèle qui s'affranchit de la mémorisation et de l'éloquence. L'alphabétisation prend alors une vocation universelle, d'abord par l'apprentissage de la lecture seulement, puis la généralisation de l'écriture qui permet de communiquer hors du contrôle du groupe. Rendue nécessaire par l'économie et la bureaucratie puis par l'état lors du développement des relations contractuelles, cette

alphabétisation est progressivement devenue, en France, la condition indispensable du plein exercice citoyen. Mais, derrière les figures légitimes et imposées de la lecture « utile » et « civique », les français accèdent progressivement au livre pour des motifs variables selon les communautés : religieux, politiques, familiaux, amicaux, etc.

Pourtant, jusqu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, les bibliothèques restent principalement l'affaire d'une élite riche et cultivée. Cela est le cas au sein de bibliothèques privées, d'universités ou des embryons de bibliothèques publiques que sont les premières grandes bibliothèques municipales, celles qui se sont constituées sur la base des saisies révolutionnaires. Alors que ces dernières commencent à se fédérer en réseau, des initiatives privées ou publiques cherchent à « instruire » les masses en facilitant l'accès au livre et à la lecture partout sur le territoire français. Le plus souvent installées dans les écoles (gratuites ou presque) elles offrent à la consultation des classes dites laborieuses des ouvrages pratiques ou techniques. Pas question, ici, de proposer les mêmes ouvrages qu'aux érudits ou aux notables de grandes villes : on se contente d'offrir des lectures permettant aux paysans, ouvriers ou employés de s'instruire et de cultiver des valeurs morales. On se méfie du loisir et du divertissement, assimilés à de l'oisiveté, comme le décrivait déjà le philosophe anglais Francis Bacon en 1605 :

« Quant au fait que le savoir exigerait trop de temps ou de loisir : je réponds que l'homme le plus actif ou le plus occupé qui ait jamais été, ou qui puisse être, a indiscutablement bien des moments vides ou oisifs, tandis que le va-et-vient des affaires le fait attendre (ce qui ne manque pas de se produire sauf si l'on est lent et incapable d'expédier ces affaires, ou frivole et indignement ambitieux de se mêler de choses qui pourraient être mieux accomplies par d'autres). Dès lors, la question est seulement de savoir comment ces intervalles ou ces temps de loisir seront remplis et passés : dans les plaisirs ou à l'étude. [...] Ainsi, que nul ne craigne que le fait d'être instruit n'amène à repousser le travail ; au contraire, il fortifie toujours la possession de soi de l'esprit, défendant celui-ci contre l'oisiveté et le plaisir qui pourraient sinon entrer sans qu'on y prenne garde, au double détriment de la connaissance et du soin des affaires. »<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> BACON, Francis : *Du progrès et de la promotion des savoirs*, Paris, Gallimard, 1991, p. 18-19.

Progressivement, cependant, avec la constitution du métier de bibliothécaire, ces conceptions utilitaristes et morales de la lecture populaire céderont la place à des ambitions universalistes. Tous les citoyens français (et plus tard tous les usagers du service public de la lecture) doivent se voir offrir les mêmes services de conservation et de transmission de l'héritage intellectuel et culturel, national et international. On passe alors d'une lecture populaire à une lecture publique. Les bibliothèques municipales doivent alors, elles aussi, accéder à des fonctions d'étude, en plus de celles d'information et de documentation déjà présentes dans les modèles anciens, comme le rappelle Noé Richter dans son *Introduction à l'histoire de la lecture publique* :

« La notion et les réalités de la lecture publique se sont en effet lentement constituées au cours du premier tiers du 20<sup>ème</sup> siècle. Elle n'apparaît à l'horizon des bibliothécaires professionnels qu'après la première guerre mondiale, comme une transformation de la lecture populaire. Il est vrai que sur les plans de la chronologie, de la réalité quotidienne, des institutions, la lecture publique est le successeur immédiat de la lecture populaire. Mais c'est un successeur qui a délaissé l'héritage. Il a rejeté l'esprit et la finalité de la vieille bibliothèque populaire qui n'a été tout au long de son histoire qu'un instrument du conditionnement des classes laborieuses et du maintien de l'ordre social. La lecture publique, elle, se voulait ouverture sur les valeurs de civilisation et instrument de libre réflexion. »<sup>71</sup>

Malgré la disparité des moyens sur le territoire national, les réseaux de bibliothécaires discutent alors des meilleures façons de permettre l'insertion et la formation des citoyens, ainsi que leur accomplissement personnel et intellectuel. Dans cette perspective, les attitudes qui s'écartent trop du sérieux attendu d'un lecteur « citoyen » (pour aller par exemple vers des lectures de divertissement ou en lien avec des pratiques de loisirs), attitudes que l'on crédite essentiellement aux classes populaires, restent largement déconsidérées et, de ce fait, découragées au sein des bibliothèques publiques. Les fonctions de loisir et de divertissement ne seront assumées dans les bibliothèques que progressivement, avec l'après-guerre qui a vu, comme le souligne Roger Chartier, « l'application du modèle américain : la lecture publique suppose que la bibliothèque sorte

---

<sup>71</sup> RICHTER, Noé, *Introduction à l'histoire de la lecture publique*, Bulletin des Bibliothèques de France, 1979, t 24, n°4, p. 167-174.

des murs, aille à la rencontre des lecteurs, avec les bibliobus, avec les bibliothèques de prêt installées dans les quartiers, avec les bibliothèques dans les entreprises»<sup>72</sup>. Les bibliothécaires cherchent à répondre aux attentes de leurs lecteurs, par exemple en introduisant des romans dans leurs collections, puis en élargissant le spectre des genres de ces derniers : policiers, fantastiques, etc. Bien entendu, ces nouveaux documents doivent répondre à l'idée que l'on se fait alors d'une lecture certes distrayante mais instructive ou dont les contenus ont quelque chance d'être qualifiés de « culturels » à défaut de toujours accéder au statut d'« œuvre littéraire ». Pas question, par exemple, de faire entrer les romans sentimentaux sur les rayonnages des bibliothèques, quels que soient les succès qu'ils rencontrent en librairie. Les années soixante-dix, avec l'introduction de l'audiovisuel (diapositives, cassettes audio et vidéo) puis de la bande-dessinée, poursuivront ce mouvement de transformation contrôlée des bibliothèques, concédant à leurs publics des lectures plus éloignées des traditions lettrées qu'auparavant, mais toujours dans la perspective de favoriser l'accès à la culture et au savoir des publics que l'on considère en être les plus éloignés.

Durant les années quatre-vingts et quatre-vingt-dix, l'apparition des technologies numériques dans les bibliothèques a fait resurgir les ambitions universalistes et les rêves d'une bibliothèque idéale, proposant à ses lecteurs un accès encyclopédique à tous les savoirs. Avec les réseaux numériques, il deviendrait potentiellement envisageable de faire accéder un public élargi à la consultation de bien plus de documents que la bibliothèque n'a les moyens d'en conserver. Le bulletin des bibliothèques de France se fait régulièrement l'écho de ces espoirs, comme en témoigne la citation suivante :

« La Bibliothèque a beau n'être sans doute, pour l'instant, qu'un fantasme, il sera d'ici peu possible de créer une bibliothèque électronique qui, sans le moindre livre, viendra à peu de chose près réaliser le rêve de Ptolémée Ier, qui aurait voulu rassembler à Alexandrie une bibliothèque universelle contenant tout le savoir du monde.

Les ressources de cette institution pourraient aisément égaler, voire surpasser, celles des plus grandes bibliothèques de notre temps : non par leur volume ou leur étendue, puisqu'elles ne seraient pas physiquement réunies, mais par

---

<sup>72</sup> CHARTIER, Roger, *Le livre en révolutions*, Paris : Textuel, 1997, p. 123.

une extrême facilité d'accès à l'ensemble des réserves d'information du monde. Une telle bibliothèque pourrait de plus mettre toutes ces informations à la disposition d'une population mondiale de loin supérieure à celle que desservent les principales bibliothèques actuelles. »<sup>73</sup>

Paradoxalement, en se fondant avec le mythe du « village global », ces prophéties universalistes questionnent l'existence même des bibliothèques, du moins aux yeux des professionnels les plus convaincus de l'importance des enjeux liés au numérique : les français auront-ils encore besoin de se rendre dans la médiathèque ou dans la bibliothèque universitaire de leur ville s'ils peuvent accéder à leurs documents au moyen des réseaux ? Le thème de la dématérialisation des documents, dont il sera question dans le chapitre suivant (1.2.6), se mêle à la question de la concurrence supposée entre imprimé et numérique pour contrebalancer les effets positifs attendus de la diffusion des technologies de l'information et de la communication. Alors même que la plupart des responsables des bibliothèques n'ignore pas qu'une fraction importante de leurs usagers (inscrits comme non inscrits) fréquente régulièrement leurs salles sans consulter un seul ouvrage ou manipuler un seul ordinateur, d'autres s'inquiètent (ou cherchent à se rassurer, ce qui revient finalement au même) des possibles conséquences de « trop de numérique », à l'image de la responsable du service étude et recherche de la BPI en 2003 :

« Il n'est donc plus indispensable de sortir de chez soi pour profiter des services de la bibliothèque. Pour autant, faut-il renoncer à construire des bâtiments ? Les bibliothécaires américains ont visiblement pris le parti de se battre sur les deux fronts. Ils entendent être présents sur le web, tout en sachant que la concurrence y est rude. Mais par ailleurs ils ne renoncent pas, bien au contraire, à attirer le public sur place. On construit toujours beaucoup de bibliothèques aux États-Unis ». <sup>74</sup>

Les observations dans les hauts-de-jardin de la BnF, en 2001 comme en 2010, ont permis de constater ce que les études des publics de cette institution démontrent chaque année : plus de la moitié des publics étudiants se rendent dans les salles de lecture avec leurs

---

<sup>73</sup> STEVENS Norman D., « La bibliothèque tout électronique » in *Permanences du papier*, Bulletin des Bibliothèques de France, 2006, t 51, n°4, p. 42 -48

<sup>74</sup> GAUDET, Françoise : « Les bibliothèques doivent-elles craindre le développement de l'Internet ? » in *Les public(s) de la culture tome 2*, Paris, Presses de Sciences Po, 2003, p. 151.

propres documents et leur équipement informatique, simplement pour travailler dans un endroit calme. La bibliothèque, qu'il s'agisse de la BnF ou des bibliothèques municipales, si elle ne constitue plus un temple de l'écrit imposant le silence absolu aux lecteurs, reste un lieu préservé de l'agitation extérieure, offrant une alternative aux étudiants comme aux actifs ou aux retraités qui n'ont pas toujours les moyens de trouver le calme nécessaire à certaines de leurs activités de lecture chez eux.

Il reste qu'hier comme aujourd'hui, le non-usage des dispositifs informatisés, parfois massif, ne paraît pas toujours motivé par des choix rationnels aux yeux de certains responsables de bibliothèques ou de la lecture publique. De nombreuses initiatives sont prises pour informer les lecteurs des possibilités liées au numérique, les convaincre de transformer pour partie leurs habitudes de lecture, ou tout au moins les intéresser aux possibilités que leur offrent ces « nouvelles » techniques documentaires.

Dans les bibliothèques, donc, les démarches entreprises pour valoriser l'offre numérique ont bien souvent pris les formes détournées du prosélytisme, dans la mesure où des dispositifs variés étaient mis en place dans la perspective de convertir le plus grand nombre aux usages documentaires et bibliographiques d'Internet et des cédéroms. Les avantages que semblent procurer ces techniques documentaires aux professionnels de la lecture sont tels qu'il leur paraît utile voire urgent, de former le plus grand nombre à leur utilisation. Le désintérêt persistant de bon nombre d'usagers des bibliothèques à l'égard de l'offre multimédia est alors essentiellement interprété comme relevant d'une méconnaissance des potentialités des technologies numériques, d'une réticence à changer leurs habitudes, ou plus fréquemment d'un manque de formation.

L'attitude partisane des groupes partageant cette idéologie technique s'illustre par la vigueur avec laquelle ils qualifiaient parfois les « contempteurs du progrès » d'esprits irrationnels faisant appel à des croyances et non pas à des connaissances sur les technologies (ceux pour qui le numérique a toutes les chances de menacer les libertés individuelles par les risques de fichage des citoyens qu'il représente, d'aggraver encore les déséquilibres nord/sud ou villes/campagnes, de générer des pertes massives d'emplois, etc.). Bref, tout se passe comme si les porte-parole de l'idéologie technique voulaient faire entrer nos sociétés dans une ère résolument moderne en s'opposant à des adversaires qu'ils se représentent comme étant tenaillés par des peurs archaïques.

Ce type d'attitudes est, selon Bruno Latour<sup>75</sup>, caractéristique de la science en train de se faire, de la « science en action » : les réseaux qui se constituent autour d'une activité scientifique et technique ont besoin, pour affirmer leur position face à leurs opposants, d'adopter diverses stratégies de développement. L'accusation d'irrationalité en est une et elle illustre parfaitement la manière dont les membres du réseau s'expliquent l'existence des résistances s'opposant à l'adoption de leurs idées. En se constituant, le réseau construit peu à peu les faits et les machines dont il se fait le défenseur et le promoteur. Par conséquent, ceux qui se trouvent à l'intérieur de ce réseau donnent un sens éminemment rationnel à leurs actes. De ce fait, seules des causes sociales ou psychologiques peuvent expliquer le fait que les autres se détournent de la voie que le réseau a tracé pour préférer suivre une voie totalement irrationnelle. C'est le cas des paysans qui ne se fient pas aux prévisions des météorologues ou bien encore des africains qui croient plus en leur magie qu'en la médecine occidentale. À ce stade, histoire des sciences et histoire des techniques se confondent : la rationalité, la représentation de la nature étant construite au sein du réseau, les acteurs en viennent à considérer les faits qu'ils ont créés comme autant de découvertes. Dès lors, ce qui compte, c'est de faire prendre conscience aux autres de l'intérêt de ces découvertes. En raisonnant en termes de diffusion, les partisans de l'idéologie technique ne peuvent expliquer que par des peurs et des résistances à l'informatique les difficultés qu'ils rencontrent souvent à convertir les lecteurs à un usage « informé » du numérique. Puis, lorsque ces usages se développent (pour des raisons qui, bien souvent, empruntent d'autres voies que celles attendues), ces partisans y voient la confirmation de leurs théories et aspirent à d'autres changements.

Comme le soulignent Jean Davallon, Philippe Hert et Cécile Tardy à propos du développement des technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (TICE) dans l'enseignement supérieur :

« Les nouvelles technologies n'étant plus considérées comme une fin en soi à travers l'édition d'hypermédia pédagogique, elles deviennent un moyen pour introduire un changement dans les pratiques pédagogiques au sein du système organisationnel de l'enseignement supérieur. L'introduction

---

<sup>75</sup> LATOUR, Bruno, *La science en action*, Paris : La Découverte, 2005.



des nouvelles technologies provoque l'émergence d'une mission qui est double : promouvoir l'instauration de nouvelles pratiques pédagogiques et accompagner le processus de changement qui en découle.»<sup>76</sup>

Cette conception de ce qu'il est conforme de faire à l'aide des technologies numériques, des missions qu'on souhaite leur voir remplir et des changements qu'elles devraient engendrer au sein de la bibliothèque, varie bien sûr selon les institutions. On ne se fixe pas les mêmes objectifs à Cavaillon, Grenoble ou Paris. Les médiathèques, notamment, adoptent plutôt un positionnement souple selon lequel Internet et cédéroms constituent de « nouveaux » médias. Il convient de faciliter l'accès du public à ces derniers, au même titre qu'on le fait de la presse, par exemple. Philippe Bouquillon et Isabelle Paillart soulignent d'ailleurs, dans *Le déploiement des TIC dans les territoires*<sup>77</sup>, comment les collectivités locales interviennent plus spécifiquement dans le domaine de la formation aux usages des technologies numériques, incitées qu'elles sont par l'Etat qui subordonne une partie de ses financements à ce type d'actions.

Dans les médiathèques, les dispositifs de consultation sont donc adaptés à un usage en public (limitation de la durée d'utilisation, interdiction de la pornographie, etc.). Mais, si l'on considère que la mise à disposition de ces médias à des publics que l'on qualifie d'éloignés de l'informatique et/ou de l'information constitue un enjeu, on n'accorde finalement pas aux ressources dématérialisées un rôle très différent des autres offres de la médiathèque (en dehors des formations à l'informatique qui peuvent se tenir dans l'enceinte de la médiathèque). Dans les bibliothèques d'études comme la BnF, en revanche, les accès et collections numériques sont pensés au regard de leurs potentialités, bien plus qu'en fonction de leurs usages effectifs. Les bibliothécaires, encouragés par les mesures incitatives de l'Etat<sup>78</sup>, y introduisent les technologies numériques pour leurs fonctionnalités les plus savantes (Internet pour ses banques de données, ses signets, et ses catalogues, des bases documentaires vidéo ou audio numérisées, etc.), et s'attèlent à la

---

<sup>76</sup> DAVALLON, Jean, HERT, Philippe, TARDY, Cécile, « Entre aide et substitution : l'écriture des pratiques pédagogiques » in *L'écriture des médias informatisés*, Paris : Hermès, 2007, p 107-139.

<sup>77</sup> BOUQUILLON, Philippe, PAILLIART, Isabelle, *Le déploiement des TIC dans les territoires. Le rôle des collectivités*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 2006.

<sup>78</sup> LABARTHE, Fabien, *Les usages d'Internet, changements sociaux et nouvelles pratiques culturelles*, thèse de doctorat soutenue sous la direction d'Emmanuel ETHIS, Avignon, 2008.

tâche de former les usagers à ces applications les plus avancées. Ces actions restent cependant plus orientées par des considérations idéologiques, des expériences tirées du propre usage que font les « premiers cercles »<sup>79</sup> des utilisateurs des technologies numériques, ou bien encore par les potentialités techniques des outils, que par la connaissance des pratiques réelles (ou susceptibles de le devenir) des publics des bibliothèques. On retrouve, ici encore, un des traits caractéristiques de la façon dont les pouvoirs publics considèrent la façon dont les technologies numériques doivent être diffusées sur le territoire national, ce qui ne va pas sans poser de sérieux problèmes d'adéquation entre l'offre de services et la demande des usagers, comme le relèvent Philippe Bouquillon et Isabelle Pailliar :

« Le manque d'analyse concernant les pratiques des utilisateurs pose cependant un double problème : celui de n'envisager les pratiques qu'à travers les représentations qu'en ont les promoteurs des nouvelles techniques, celui encore plus inquiétant d'un décalage, entre d'une part les pratiques effectives, d'autre part les représentations des concepteurs de produit ou de service innovant ».<sup>80</sup>

Ce décalage va, dans les bibliothèques françaises, se traduire par des actions de démocratisation culturelle visant à proposer aux usagers des outils numériques qui n'ont pas nécessairement été pensés pour eux et qui ne présentent pas toujours un intérêt à leurs yeux.

#### **1.1.4. Convictions, conversions, familiarisations : figures de la démocratisation de l'accès au numérique.**

Au début des années deux mille, convaincus des enjeux attachés à la maîtrise, par les français, des technologies numériques, l'Etat et les collectivités locales s'attachent à soutenir des actions permettant d'en faciliter l'accès et la diffusion. À ce titre, les

---

<sup>79</sup> ETHIS, Emmanuel, FABIANI, Jean-Louis, PEDLER, Emmanuel, « Les spectateurs du troisième cercle », in *Aux marches du palais. Le Festival de Cannes sous le regard des sciences sociales*, Paris : La Documentation française; 2001, p. 185-203.

<sup>80</sup> BOUQUILLON, Philippe, PAILLIART, Isabelle, *op.cit.* p.90

bibliothèques publiques vont devoir contribuer à la définition de politiques de démocratisation culturelle tournées vers les pratiques numériques. Ces politiques de démocratisation, comme dans d'autres secteurs culturels, recherchent à la fois une augmentation du nombre de pratiquants et une conversion de ces derniers à des pratiques légitimes.<sup>81</sup> Les bibliothèques, ayant pour rôle de permettre un accès à l'information et à la documentation, multiplient donc les initiatives permettant à leurs usagers de découvrir les technologies numériques sous différentes formes : catalogues informatisés en libre accès, bornes multimédia, postes de consultation Internet, cédéroms, etc. La conformation de ces offres s'inscrit dans la poursuite des évolutions qui marquent la lecture publique depuis le début du XXe siècle. Elle s'opère entre défiance (plus ou moins marquée selon les institutions) vis-à-vis des pratiques populaires, des lectures de divertissement et des pratiques de loisirs d'une part, et inscription dans des traditions savantes de conservation et de partage des savoirs d'autre part. S'y ajoutent progressivement les volontés de favoriser l'insertion professionnelle et le développement citoyen des publics des bibliothèques.

Ce faisant, bon nombre de responsables de la politique publique de la lecture ou des bibliothèques ont fait preuve à la fois d'excès d'optimisme et de pessimisme dans la mise en œuvre de leurs actions pour favoriser le développement des usages du numérique en bibliothèques. Optimisme, parce que les discours produits sur les technologies numériques, relayés de façon complaisante par les médias et les usagers eux-mêmes, leur ont laissé penser que tous les publics des bibliothèques pourraient être convertis aux manipulations des technologies numériques, y compris, progressivement, les plus savantes d'entre elles. Pessimisme, parce qu'à l'image de ce qui s'est passé en France en matière d'alphabétisation, ils ont sans doute exagéré la portée de leurs responsabilités dans la diffusion de ces technologies. Ainsi, peu d'entre eux ont perçu le fait que le recours au numérique en bibliothèque, une fois franchi la barrière d'une domestication technique souvent opérée ailleurs (au domicile, dans le milieu du travail), serait soutenu par des formes de sociabilités culturelles qui en rendrait l'emploi « évident » parce qu'inscrit dans des logiques d'usages préexistantes (voir chapitre suivant 1.2.2.)

---

<sup>81</sup> POIRRIER, Philippe, *Histoire des politiques culturelles de la France contemporaine*, Dijon : Bibliest-Université de Bourgogne, 1996.

Aussi, le désir bienveillant de mettre en place des stages d'initiation à l'informatique au sein des bibliothèques était, il y a dix ans déjà, renforcé par la demande même de certains groupes d'utilisateurs déjà convaincus des enjeux liés à la maîtrise des technologies de l'information et de la communication. Lorsque ces discours se traduisaient en actes et que le cercle des adeptes de l'utilisation d'Internet ou des cédéroms s'élargissait, il était courant d'interpréter le mouvement de diffusion qui en découlait comme devant être exponentiel et démocratique. Les potentialités des technologies numériques (perçues, on l'a dit comme ayant un caractère révolutionnaire et universel) étaient en fait transférées aux cercles des publics susceptibles d'être concernés. Dans un autre contexte, celui de l'intervention sociale, Vincent Meyer a montré combien les usages de ces équipements numériques dans ce champ ont été « présentés et légitimés en tant que tels dans l'attente d'une généralisation, s'ils se révélaient, comme toutes les expérimentations, « socialement utiles ». »<sup>82</sup>

Pourtant, l'enquête a montré que les usagers les plus réceptifs à l'offre numérique proposée dans les bibliothèques étudiées présentaient un certain nombre de particularités sociales qui contredisaient pour partie l'idée selon laquelle les usages des nouvelles technologies sont susceptibles de mobiliser tous les types de publics de ce genre d'institutions. Les logiques de cumul, qui poussaient les usagers des bibliothèques à s'emparer de toutes les offres documentaires de la bibliothèque, restaient ainsi majoritairement soumises aux variables classiques que constituent le niveau de diplôme et de revenus, la profession, le lieu d'habitation, etc.<sup>83</sup>. Il n'est, bien entendu, pas question de céder au pessimisme d'une surdétermination sociale en affirmant ici que les premiers « convertis » au maniement d'Internet ou des cédéroms se recrutaient tous dans une seule et même élite culturelle. Il s'agit de relativiser la représentativité de certains adeptes montrant tous les traits de l'autodidaxie et dont le parcours avait de grandes chances de ne pouvoir être généralisable à l'ensemble du groupe dont ils étaient issus. En revanche, cela a été dit, il n'y a rien d'étonnant à constater que ceux qui militaient dans les bibliothèques en faveur de la diffusion des technologies numériques s'appuyaient régulièrement sur ces

---

<sup>82</sup> MEYER, Vincent, *Interventions sociales, communication et médias : l'émergence du sociomédiatique*, Paris : L'Harmattan, 2004, p. 224.

<sup>83</sup> PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier, *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*, op.cit. p. 57-120

profils atypiques pour illustrer la vigueur avec laquelle se diffusaient alors le numérique. Quelques entretiens réalisés auprès des médiateurs présents dans les bibliothèques avaient ainsi permis de recueillir des commentaires affirmant que l'« on rencontre même des personnes âgées qui s'intéressent à Internet » ou encore que « toutes les classes sociales sont intéressées ; les chômeurs, ceux qui vivent dans la précarité sont également très demandeurs ».

Il était d'autant plus tentant de penser que la grande majorité des usagers des bibliothèques serait amenée à se convertir aux usages du numérique en bibliothèque – sous réserve d'y être incités – que l'analyse des entretiens effectués auprès de publics, très hétérogènes socialement, témoignait d'un discours dominant relativement conciliant à l'égard de l'informatique. De fait, l'injonction selon laquelle « il faudra bien se mettre à l'informatique » trouvait prise dans le discours d'un grand nombre d'enquêtés. Ce type de propos semblait pourtant devoir être mis davantage sur le compte de l'idée, fort répandue, selon laquelle le progrès technique suivait une marche inexorable, plutôt que sur un désir nécessairement partagé de suivre une formation à l'informatique. La référence au progrès technique n'était pas sans ambivalences dans l'esprit des enquêtés. En effet, les enjeux attachés aux technologies de l'information et de la communication, ou plus généralement à l'informatique étaient parfois interprétés de manières contradictoires. On oscillait entre le fait de considérer l'informatique sous ses aspects positifs (les ordinateurs soulagent les travailleurs, permettent d'augmenter les temps de loisirs ; les « nouvelles technologies » contribuent au développement de la démocratie et de la tolérance ou de l'esprit des droits de l'homme, etc.) ou au contraire négatifs (menace pour les emplois incarnée par les risques de substitution de l'homme par la machine ; thèmes du contrôle étatique des réseaux, menaces pesant sur la vie privée).

Du reste, on constate que cette ambivalence était loin de n'être le fait que des non usagers de l'informatique. On trouvait parmi les « internautes » des individus aussi méfiants à l'égard des risques totalitaires du fichage informatique que les non-usagers hostiles à l'informatique. Inversement, certains individus de l'enquête se déclaraient peu intéressés par l'informatique pour eux-mêmes, mais témoignaient de leur optimisme pour les générations à venir. D'une manière générale, il semble que les usagers comme les non-

usagers des nouvelles technologies éprouvaient des difficultés à se représenter clairement les apports de ces dernières. Les comparaisons aux autres supports documentaires se multipliaient généralement pour parler des avantages ou des désavantages que leurs usages comportaient et il était bien souvent fait référence à l'avenir lorsqu'il s'agissait de peser les « pour » et les « contre » de leur diffusion. Cela avait amené à conclure que les technologies numériques étaient placées sous observation, au sein des bibliothèques. Mises à l'épreuve, elles faisaient l'objet d'expérimentations et d'évaluations de la part de différentes fractions du public (une majorité des actifs, et singulièrement ceux ayant connu une mobilité géographique, beaucoup d'étudiants, certains retraités y trouvant un intérêt pratique, etc.), sans entraîner rejets ou adhésions massifs.

S'il paraissait compliqué, pour les usagers des bibliothèques, d'identifier clairement les différentes applications des technologies numériques, il faut également rappeler que tous les supports n'avaient pas la même visibilité aux yeux de ces publics. Ainsi, certains visiteurs ne considéraient pas les postes informatiques comme étant des instruments spécifiquement destinés aux lecteurs. C'était par exemple le cas de Michelle, 47 ans, résidant à Cavaillon, qui déclarait : « Moi je ne sais pas comment on utilise ces ordinateurs. Les gens de la bibliothèque, eux, ils font ça sans arrêt alors forcément, si je leur demande de me trouver un livre, ils vont me le trouver beaucoup plus facilement ! L'informatique, c'est surtout à eux que ça sert... Les ordinateurs sont là pour eux. »

L'attitude qui consistait à se détourner de tous les postes informatiques pour privilégier d'autres moyens de repérage et d'accès au livre, si elle ne prenait pas toujours cette forme extrême, apparaissait cependant assez répandue, comme en témoigne la synthèse des résultats à la question « Lorsque vous devez chercher un ouvrage précis, par quel moyen le trouvez-vous plutôt ? » (voir tableau 1.1 page suivante)

**Tableau 1.1 – Moyen préférentiellement utilisé pour repérer un ouvrage précis  
Comparaison BnF / Cavaillon / Grenoble**

	<b>BnF</b>	<b>Cavaillon</b>	<b>Grenoble</b>
non réponses	26,4 %	23,2 %	15,3 %
catalogue *	16,3 %	7,0 %	9,0 %
ordinateur	29,1 %	30,8 %	12,7 %
rayonnage	19,6 %	23,8 %	<b>41,7 %</b>
demande aux personnels	<b>8,6 %</b>	15,2 %	21,3 %
ensemble	100 %	100 %	100 %

\* Les réponses classées sous ce terme font référence à l'informatique de manière plus précise que pour la catégorie "ordinateur" en parlant de fichier, de catalogue informatique ou de bases de données. Elle circonscrit donc bien des individus ayant recours à l'informatique pour repérer un document précis.

Même au sein de la BnF, fer de lance de l'informatisation des bibliothèques françaises, 55 % des usagers de l'enquête déclaraient avoir recours, de préférence, à des moyens non informatiques pour repérer un ouvrage précis, proportion qui s'élevait à près de 78% à Grenoble. Il faut sans doute ranger au chapitre des illusions tenaces la croyance (qui reste assez largement partagée) en l'efficacité radicale de l'image et en ses pouvoirs didactiques, réputés incomparables en comparaison avec les documents écrits (forcément perçus comme ascétiques) ou oraux (plus accessibles, mais qui seraient incapables d'explicitier rapidement ce qu'un « bon schéma » rend visible en quelques fractions de secondes). Pour Jean-Claude, éducateur spécialisé, il ne pouvait pourtant y avoir de doute sur ce point :

« Par exemple, les jeunes, ça les intéresse parce que c'est sur un écran. Si on réussit à les faire utiliser ces outils, au début ils le feront sans y penser, pour tout un tas de choses qui n'auront rien à voir avec la lecture. Mais plus tard, s'ils commencent à s'y intéresser, ils sauront au moins comment faire... ».

Cette prétendue opposition entre « culture de l'écran » et « culture de l'écrit », dont il sera question dans le chapitre suivant, accréditait en tout cas l'idée selon laquelle les plus jeunes étant déjà familiarisés avec l'informatique, il convenait de s'intéresser aux autres fractions du public des bibliothèques. Il fallait concentrer les efforts de formation sur les publics les plus « éloignés » des technologies numériques : retraités, chômeurs ou actifs ne possédant pas d'ordinateur au domicile. Pourtant, en comparant les dotations domestiques et professionnelles avec les usages du numérique en bibliothèques, il a été très vite constaté,

dans les bibliothèques de l'étude, qu'il n'était pas possible de corrélérer les logiques de « familiarisation » avec celles présidant à l'usage ou au non-usage des technologies numériques en bibliothèques. Ceci était confirmé par l'examen des fréquences d'utilisations d'un ordinateur, à des fins professionnelles ou non (voir tableau 1.2).

**Tableau 1.2 – Fréquence d'usages d'un ordinateur à des fins professionnelles ou non pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	<b>étudiants</b>	<b>actifs et assimilés</b>	<b>marge</b>
<b>moins d'une fois par mois</b>	8 %	3 %	6 %
<b>moins d'une fois par semaine</b>	3 %	- %	2 %
<b>au moins une fois par semaine</b>	<b>49 %</b>	24 %	42 %
<b>tous les jours ou presque</b>	40 %	<b>73 %</b>	50 %
<b>ensemble</b>	100 %	100 %	100 %

Le fait que le groupe des actifs et assimilés se trouvait être plus investi dans le maniement des ordinateurs (97 % d'usages réguliers contre 89 % chez les étudiants) confirmait ce constat d'absence de conversion mécanique à l'emploi d'Internet ou des cédéroms dans les rangs des individus dotés d'ordinateurs domestiques ou professionnels. Il ne paraissait pas possible d'analyser les logiques d'usages de ces supports documentaires en des termes évolutionnistes. On ne pouvait pas, par exemple, expliquer le fait que les étudiants utilisent davantage le numérique à des fins bibliographiques, par un niveau de maîtrise des outils informatiques en moyenne supérieur à celui des autres groupes d'utilisateurs, puisqu'ils ne semblaient pas bénéficier d'une expérience plus importante dans ce domaine.

Une autre confirmation du fait que les usages bibliographiques des technologies numériques ne pouvaient être déduits d'un niveau d'expérience supérieur (une fois franchi un seuil minimal de domestication) nous était fournie par l'examen détaillé de l'activité principale menée sur l'ordinateur domestique ou professionnel. Pour des raisons relevant davantage du mépris ou de la méconnaissance que de constats avérés, la tendance est souvent à opposer l'usage des jeux vidéo à celui des applications informatiques plus « rationnelles », « sérieuses » ou « utilitaires ». Il convient toutefois de rappeler que les activités ludiques et bibliographiques peuvent très bien être pratiquées par les mêmes individus, sans pour autant s'exclure<sup>84</sup>. Il n'y avait donc rien de surprenant à relever que le

---

<sup>84</sup> cf. ici les conclusions de Passeron et Grumbach qui, dès les années soixante-dix, soulignent l'existence de logiques de cumul dans l'usage des différentes offres documentaires. PASSERON, Jean-Claude,



groupe des étudiants pouvait à la fois se montrer investi dans les applications « pragmatiques » et ciblées du numérique en bibliothèque et se distinguer par des applications ludiques largement plus importantes que chez les actifs (voir tableau 1.3).

**Tableau 1.3 – Activité principale exercée sur l'ordinateur personnel pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	<b>étudiants</b>	<b>actifs et assimilés</b>	<b>marge</b>
<b>jeux vidéo</b>	<b>44 %</b>	20 %	39 %
<b>bureautique (hors bases de données)</b>	21 %	30 %	23 %
<b>logiciels spécialisés (PAO / CAO / bases de données etc.)</b>	6 %	6 %	6 %
<b>consultation de cédéroms</b>	6 %	<b>9 %</b>	7 %
<b>Internet</b>	23 %	3 %	<b>35</b>
<b>dont messagerie</b>	7%	25 %	4 %
<b>Ensemble</b>	100 %	100 %	100 %

De plus, nous trouvions ici une autre confirmation du fait que les usages bibliographiques des technologies numériques ne pouvaient être déduits simplement des expériences construites dans l'espace domestique, puisque le groupe des actifs y utilisait davantage Internet. Nous parvenions aux mêmes conclusions lorsque nous nous penchions sur les usages professionnels de l'ordinateur comme en atteste le tableau 1.4 ci-dessous. Ici encore, les actifs étaient plus nombreux à utiliser Internet (13 % contre 8 % pour les étudiants) sans que cela modifie leurs usages des technologies numériques en bibliothèques.

**Tableau 1.4 – Usages professionnels de l'ordinateur pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	<b>étudiants</b>	<b>actifs et assimilés</b>	<b>marge</b>
<b>Bureautique</b>	78 %	73 %	77 %
<b>Internet</b>	8 %	<b>13 %</b>	9 %
<b>bases de données, logiciels spécialisés</b>	14 %	14 %	14 %
<b>Ensemble</b>	100 %	100 %	100 %

Huit ans plus tard, *les Pratiques Culturelles des Français à l'ère numérique*<sup>85</sup> ne contredisent pas ces résultats, en faisant état de fréquences d'usages de l'informatique comparables entre étudiants et actifs et en tempérant les ruptures entre « culture d'écran » et imprimés par

---

GRUMBACH, Michel, *L'œil à la page. Enquête sur les images et les bibliothèques*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information, 1984, 345 p.

<sup>85</sup> DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique*, op.cit.

rapport à l'édition 1997. Pour autant, la croyance selon laquelle les usages qui sont faits du numérique sont essentiellement corrélés à la connaissance qu'ont les individus de l'informatique en général - ou des fonctions avancées des technologies de l'information et de la communication en particulier - est tenace, et le cas favorable dans lequel les bibliothèques lient les formations au maniement de leurs dispositifs informatiques avec les logiques d'usages de leurs publics ne se rencontre, aujourd'hui encore, pas systématiquement. Dans les bibliothèques universitaires, au sein desquelles les logiques d'usages des publics sont moins ambiguës et asservies à des logiques de formation, il est beaucoup plus fréquent de rencontrer des initiations aux technologies qui soient couplées à l'apprentissage d'un accès raisonné à l'information et à la documentation, adapté aux disciplines et aux niveaux d'études des étudiants.

#### **1.1.5. Diversité des offres et éclectisme des pratiques documentaires.**

Former les citoyens à l'informatique et au maniement du numérique, au sein d'une bibliothèque comme à l'école ou à l'université, revient en fait à vouloir rendre les individus autonomes et critiques dans leurs accès à l'information et aux savoirs. Ici encore, on mesure combien idéologie technique et ambitions universalistes se conjuguent pour centrer l'attention sur les rapports entre usager et ordinateur. Tout comme le lecteur est perçu comme un être solitaire, l'utilisateur informatique n'est pas considéré comme un être social, aux actes nourris et orientés par le tissu de ces interactions, mais bien plutôt comme un individu se devant d'être formé, informé, responsable et libre de ses choix. Sauf exceptions, on s'intéresse peu aux motivations qui sont les siennes, à ses relations dans et hors de la bibliothèque, aux injonctions sociales ou culturelles, bref, à la multitude des facteurs qui sont susceptibles de modeler ses rapports aux documents de tous types qui sont mis à sa disposition. Pourtant, l'acte qui consiste à se rendre dans une bibliothèque ne peut pas être appréhendé comme étant uniforme, équivalent pour toutes les catégories d'utilisateurs. Il y a donc fort à parier que les rapports différentiels qu'entretiennent les composantes des publics d'un même lieu avec l'offre documentaire considérée dans son ensemble orientent, pour une part, l'usage des technologies numériques. L'étude d'une pratique ne se réduit pas à l'observation des actes individuels

ou collectifs engagés « sur le moment » mais consiste bien à analyser ce que Bernard Lahire appelle « les différentes formes de réflexion qui agissent dans différents types d'action »<sup>86</sup>.

Si l'histoire et la sociologie de la lecture ont abondamment renseigné l'étude de ces logiques d'usages de la lecture, en bibliothèques ou dans d'autres contextes (scolaires, universitaires, privés, carcéraux, etc.), il n'était pas d'usage, lorsque cette étude a été initiée, d'en faire de même dans les analyses des usages des numériques. Comme cela a été souligné plus haut, le recours à des catégorisations d'usagers construites sur la base de leurs compétences informatiques et informationnelles étaient plutôt de mise. Dans le cadre de cette étude, l'option retenue a consisté à distinguer les usages documentaires des cédéroms notamment. Cela se faisant sans chercher à opposer des figures d'usagers aux compétences inégales caractérisées, pour les uns, par une maîtrise « savante » des postes de consultation numérique et, pour les autres, par un rapport « profane » aux technologies numériques. Il paraissait plus pertinent de distinguer des programmes d'action différents, qui pouvaient tout aussi bien être conçus avant même l'utilisation des postes mais également durant la consultation.

Il est aisément concevable que les cédéroms pratiques et encyclopédiques (bien que forts différents dans leurs contenus ainsi que dans les modes de navigation qu'ils proposent) rapprochaient en fait leurs usagers par un impératif commun : il était nécessaire, pour s'en servir, de formuler une interrogation avant d'en engager la consultation. Au demeurant, c'est ce qui rapproche l'encyclopédie la plus perfectionnée de l'annuaire téléphonique le plus frustré. Ni l'un, ni l'autre, ne sont *a priori* d'une quelconque utilité si leurs lecteurs ne « programment » pas leurs recherches à l'avance.

Les cédéroms bibliographiques ou encyclopédiques devaient donc concerner en premier lieu des publics fréquentant les bibliothèques dans une perspective d'études et de recherches. Ces derniers devaient avoir toutes chances de se trouver plus investis dans l'utilisation d'un support documentaire leur permettant une économie importante de gestes – et plus généralement de « travail » – par rapport aux équivalents imprimés. De fait, lors de notre étude, les étudiants valorisaient fortement les aspects pratiques des

---

<sup>86</sup> LAHIRE, Bernard : *L'homme pluriel. Les ressorts de l'action*, Paris : Nathan, 1998, p. 186.

cédéroms et d'Internet, en insistant avant tout sur le gain de temps que ces supports leur permettaient d'obtenir dans leurs recherches universitaires. Plus généralement, le niveau de diplôme des enquêtés corrélait directement les réponses les plus déflationnistes en la matière. Les plus diplômés se distinguaient ainsi des autres groupes en relativisant la portée du cédérom, qui perdait à leurs yeux un peu de sa capacité à raconter des histoires, présenter les positions d'un auteur ou présenter de nombreuses informations. Lorsqu'il s'agissait pour eux de trouver des informations denses et précises, les usagers ayant effectué des études supérieures préféraient le recours à Internet à l'usage d'un cédérom (cf. tableaux 1.5 et 1.6).

**Tableau 1.5 – Moyenne des notes sur 6 attribuées  
au cédérom pour chaque catégorie selon le niveau de diplôme**

	études primaires et secondaires	Bac + 2	études supérieures	marge
raconter une histoire	4.9	5.1	<b>3.8</b>	4.4
présenter les positions d'un auteur	4.2	4.9	<b>3.6</b>	4.3
présenter de nombreuses informations	5.2	5.4	<b>4.9</b>	5.1
présenter des informations de manière rapide	4.4	4.3	4.3	4.3

**Tableau 1.6 – Moyenne des notes sur 6 attribuées  
à Internet pour chaque catégorie selon le niveau de diplôme**

	études primaires et secondaires	Bac + 2	études supérieures	marge
raconter une histoire	<b>3.0</b>	<b>3.1</b>	2.5	2.5
présenter le raisonnement, les positions d'un auteur	4.9	4.9	<b>4.1</b>	4.4
présenter de nombreuses informations	5.4	5.5	5.4	5.4
présenter des informations de manière rapide	4.5	4.6	4.6	4.6

La formation scolaire et universitaire conduisait à ancrer, on le voit, la perception du caractère pratique et dépersonnalisé de la présentation des informations sur les nouveaux supports documentaires. Les plus diplômés attribuaient ainsi systématiquement une note inférieure à l'ensemble de l'échantillon lorsqu'il s'agit de décrire les aptitudes perçues des cédéroms ou d'Internet, autres que celles consistant à présenter des informations de manière rapide. Ces diplômés tendaient généralement à décrire les cédéroms ou Internet comme des « outils » alors incontournables, plutôt que comme des médias comparables au livre ou au cinéma. Dans cette perspective, les technologies numériques tiraient

principalement leur caractère « révolutionnaire », ou à tout le moins « novateur », dans les germes des changements qu'elles portaient en matière de traitement de l'information bien plus que dans leurs capacités à modifier la nature des communications. En définitive, les principaux usagers des applications encyclopédiques attendaient moins d'elles des améliorations dans les modes d'apprentissage ou de présentation des savoirs, qu'une plus grande facilité, un plus grand confort dans l'accès à l'information.

Plus que des niveaux de compétences différents, ces résultats révélaient des attentes profondément divergentes. Les plus diplômés tendaient à l'économie des gestes, à réduire le champ des possibles dans leurs rapports au livre, à se montrer sélectifs dans leurs choix de documents. À l'inverse, les usagers les moins formés attendaient des technologies numériques qu'elles leur ouvrent des possibilités jusqu'alors inconnues, qu'elles élargissent l'horizon de leurs curiosités (les entretiens tendaient à montrer combien les thèmes d'universalité et d'accès aux savoirs étendus étaient principalement abordés par des individus aux niveaux de formation scolaires moyens).

L'école et les formations universitaires de premier cycle valorisent le goût pour la lecture en incitant à une lecture extensive. On sait qu'au contraire, les études supérieures (par l'apprentissage de « méthodes de lecture » ou la diffusion de bibliographies) visent au contraire à enseigner aux étudiants les moyens de parvenir seuls à sélectionner les ouvrages ou documents les plus pertinents dans l'accomplissement de leurs recherches. Comme le souligne François Marcoin, « traditionnellement, les arts de lire sont des arts de lire peu, même si l'érudition, le goût pour les lettres sont chantés »<sup>87</sup>. Il n'y avait donc rien de surprenant à constater ces différences dans l'usage des nouvelles technologies en parcourant le spectre qui va des bibliothèques municipales à la BnF. Les utilisations de cédéroms à des fins de renseignements pratiques ou documentaires (majoritaires en région) cédaient donc le pas aux explorations ciblées, portant sur un sujet, un auteur, un domaine précis, qui représentaient plus de 60% des consultations déclarées (voir tableau 1.7 page suivante).

---

<sup>87</sup> MARCOIN, François, « Quelques paradoxes sur la lecture étudiante » in *Les étudiants et la lecture*, PUF, Paris, 1993, p. 102.

**Tableau 1.7 – Caractéristique du dernier  
cédérom consulté à la BnF<sup>88</sup>**

cédéroms pratiques	-
cédéroms documentaires	39 %
autres cédéroms	61 %
ensemble	100 %

Ce type de résultats se doit d'être confronté aux dispositifs d'offre propres à une bibliothèque d'études (ici la BNF). Elle mettait à la disposition de ses lecteurs une multitude d'encyclopédies interactives et de bases de données sur cédéroms sans réellement proposer de guides ou manuels pratiques interactifs, contrairement aux autres lieux de l'enquête. Cependant, les bases de données bibliographiques ou les encyclopédies compilées sur cédéroms (que l'on trouve dans la catégorie « autres cédéroms») proposaient bien souvent des dispositifs de consultation et d'indexation fort variables de l'une à l'autre. Il convient donc de prendre en compte le fait que, pour obtenir un degré de précision suffisant dans le traitement des réponses, leur manipulation nécessitait des compétences quelque peu différentes de celles qu'exigent les cédéroms pratiques ou documentaires. En ce sens, la prédominance de l'utilisation des cédéroms de ce type observée à la BnF nous paraît témoigner du fait que certains groupes d'utilisateurs sont parvenus à domestiquer ces objets à des niveaux qui, sans doute, s'observaient plus rarement ailleurs. Le terme de « domestication » ne renvoie pas, on l'a dit, à un niveau de maîtrise technique mais bien davantage à la mise en conformité des usages avec des attentes et plus généralement à des programmes d'action clairement déterminés.

Les cédéroms documentaires (portant sur des sujets généraux, souvent liés à des curiosités élémentaires) se prêtent moins à ce type de domestication. Ils voient leurs utilisations subordonnées à des curiosités moins ciblées et surtout à des logiques d'usages qui peuvent être potentiellement renégociées durant la consultation, et ce beaucoup plus fréquemment que dans le cas des cédéroms pratiques ou encyclopédiques. En effet, la consultation de ce type de cédéroms n'est, le plus souvent, pas guidée par une interrogation précise. L'orientation des choix des utilisateurs a toutes les chances de répondre à des motivations très variées, variables d'un moment à l'autre, et donc de déboucher sur des navigations

---

<sup>88</sup> Réponses à la question : « Quel est le titre du dernier cédérom que vous ayez consulté dans cette bibliothèque ? »

que l'on nommera erratiques. Le principe d'interactivité mis en œuvre dans ce type de produits mettait constamment en demeure l'utilisateur de choisir le sens qu'il veut donner à sa consultation et, par conséquent, rendait possible la renégociation permanente des motifs de l'action. Il pouvait alors passer d'une lecture anecdotique des informations à une consultation pratique ou encyclopédique, approfondir ses connaissances d'un sujet, ou au contraire se cantonner à des usages ludiques ou narratifs du cédérom. Le choix d'un titre de cédérom plutôt qu'un autre est donc interprétable en fonction des curiosités différenciellement portées par les groupes d'utilisateurs sur l'ensemble de l'offre documentaire. Toutefois, il devient difficile à ce niveau d'analyse d'affirmer que la consultation des cédéroms documentaires tirait sa cohérence des comportements généraux adoptés dans le cadre de la bibliothèque.

Internet semblait également susciter, à l'époque tout au moins, des usages beaucoup moins stabilisés que les cédéroms encyclopédiques ou bibliographiques utilisés à la BnF. L'on y voyait en effet réapparaître des utilisations à finalité pratique, comme consulter les programmes de cinéma ou les horaires de train, se renseigner sur les offres d'emploi ou s'inscrire à des concours, réserver une place d'avion, etc. Dans le même ordre d'idées, on constatait un tassement entre les usages d'Internet à des fins d'approfondissement (mener une recherche précise sur un sujet, constituer une bibliographie) ou évaluatives et ceux davantage tournés vers des curiosités documentaires (sur des sujets généraux tels que les jeux vidéo, les séries télévisées, le sport, les voyages, etc.) (voir tableau 1.8).

**Tableau 1.8 – Types d'usages d'Internet déclarés  
à la BnF<sup>89</sup>**

découverte	9 %
messagerie	10 %
renseignements pratiques	<b>13 %</b>
usages documentaires	<b>25 %</b>
usages ciblés, d'approfondissement et d'évaluation	43 %
ensemble	100%

---

<sup>89</sup> Réponses à la question : « Si vous avez consulté Internet dans cette bibliothèque, dans quel(s) but(s) l'avez-vous fait principalement ? »

Ainsi, 57% des usages d'Internet déclarés à la BnF ne concernaient en rien les applications savantes et bibliographiques mis en avant par cette institution. Cette tendance se trouvait encore renforcée lorsque l'on demandait aux usagers d'Internet d'indiquer les deux sites qui leur venaient immédiatement à l'esprit. Cette fois, les sites documentaires occupaient une place sensiblement équivalente alors que les sites de renseignements pratiques voyaient leur importance s'accroître nettement. Le recours au nom du moteur de recherche utilisé (réponse majoritaire) semblait signaler le caractère peu mémorable (voire peu avouable) des consultations opérées. Quoi qu'il en soit, les consultations bibliographiques ne représentaient que 20% des sites déclarés (voir tableau 1.9).

**Tableau 1.9 – Caractéristiques des sites consultés  
à la BnF <sup>90</sup>**

sites dédiés à la messagerie	6,9 %
sites de renseignements pratiques	<b>16,8 %</b>
moteurs de recherche	<b>32,7 %</b>
autres sites	43,6 %
( <i>dt documentaires</i> )	23,1 %
ensemble	100%

Cet effritement de l'importance accordée aux applications bibliographiques témoigne avant tout de la façon dont les usages d'Internet en bibliothèques pouvaient s'affranchir des contingences de l'offre et investir un espace de « braconnage »<sup>91</sup> en marge des utilisations initialement prévues par les bibliothécaires. De fait, contrairement à la consultation de cédéroms (pour laquelle l'utilisateur était contraint de faire son choix parmi une liste de titres répondant aux orientations des politiques de collections), l'utilisateur des postes Internet restait – et reste toujours – par définition, libre de ne pas limiter ses pérégrinations aux sites indexés sur la page d'accueil de la bibliothèque. Il devient alors possible de consulter les critiques du film programmé le soir même dans son cinéma de quartier ou bien encore de transformer pour un instant sa place de bibliothèque en un

<sup>90</sup> Réponses à la question : « Si vous avez consulté Internet dans cette bibliothèque, citez deux sites qui vous viennent à l'esprit. »

<sup>91</sup> On fait référence ici aux analyses de Michel de Certeau sur les façons dont les consommateurs culturels parviennent à déjouer les « ruses » et les « procédures » élaborées par les producteurs de sens pour imposer le sens des biens culturels. Voir DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*, Paris : Folio essais, Gallimard, 1990.



petit coin bureau d'où correspondre avec ses proches par le biais des sites d'hébergement gratuits de boîte à courrier électronique.

Le sort réservé à la messagerie, tel qu'il apparaît dans les déclarations d'usages d'Internet à la BnF, nous semble d'ailleurs avoir plutôt été minimisé par nos enquêtés. Les observations réalisées sur place ont permis de constater que, très souvent, une grande partie du temps passé par les usagers devant les postes de consultation d'Internet lui était consacré. Cette étrange absence dans les déclarations d'usages peut être expliquée par le fait que, d'une part, le recours à la messagerie a été interdit à la BnF comme dans d'autres bibliothèques de l'étude et qu'il s'agit d'autre part d'une activité consommant comparativement beaucoup de temps même si elle n'est pas perçue comme prioritaire ou pertinente<sup>92</sup> aux yeux des usagers de postes Internet.

#### **1.1.6. Communautés de lecteurs et continuités des usages.**

Cela a été dit, l'étude a souligné le fait que les actifs et les étudiants se distinguaient nettement par l'orientation de leurs usages du numérique en bibliothèque. Or, c'est surtout autour d'Internet que l'on constatait les plus grandes différences d'usages. Cela précisément parce que la curiosité dont faisaient alors preuve les actifs et assimilés à l'égard des livres imprimés ou des moyens audiovisuels traditionnels y trouvait un terrain où germer plus propice que dans les collections majoritairement encyclopédiques et bibliographiques des cédéroms. Ainsi, s'il est vrai que les étudiants étaient légèrement plus nombreux à consulter Internet (44 % contre 42 % pour les actifs), il n'en demeurerait pas moins que c'est parmi le groupe des actifs que s'y recrutaient le plus d'usagers réguliers (voir tableau 1.10 page suivante).

---

<sup>92</sup> Certains entretiens menés auprès d'usagers d'Internet montraient par exemple des attitudes quelque peu « complexées » par rapport à l'usage effectivement réalisé par ces derniers lorsqu'il était jugé en regard des potentialités perçues ou vantées alors de ce « nouveau média ».

**Tableau 1.10 – Fréquence des consultations d'Internet à la BnF  
pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	étudiants	actifs et assimilés	Marge
moins d'une fois par mois	<b>64 %</b>	57 %	63 %
moins d'une fois par semaine	19 %	<b>22 %</b>	20 %
au moins une fois par semaine	6 %	<b>9 %</b>	6 %
tous les jours ou presque	11 %	<b>12 %</b>	11 %
Ensemble	100 %	100%	100%

L'examen détaillé de la structure des usages d'Internet confirme l'orientation tendancielle bibliographique des consultations engagées alors par les étudiants sur les postes mis à leur disposition à la BnF. Légèrement sur-représentés dans les usagers ciblés, d'approfondissement ou d'évaluation (47% contre 43% de l'ensemble), les étudiants se montraient un peu moins nombreux qu'attendu à faire usage d'Internet à des fins pratiques ou documentaires (voir tableau 1.11).

**Tableau 1.11 – Types d'usages d'Internet déclarés à la BnF  
par les étudiants et les actifs et assimilés**

	étudiants	actifs et assimilés	marge
découverte, familiarisation	9 %	8 %	9 %
messagerie	11 %	9 %	10 %
renseignements pratiques	11 %	<b>17 %</b>	13 %
usages documentaires	23 %	<b>33 %</b>	25 %
usages ciblés, d'approfondissement et d'évaluation	<b>47 %</b>	33 %	43 %
ensemble	100 %	100 %	100 %

Même lorsque l'on s'intéressait aux noms de sites effectivement consultés plutôt qu'aux déclarations génériques d'usages, l'emploi d'Internet apparaissait plutôt tourné vers des applications ciblées, précises et motivées par des curiosités scolaires ou universitaires. Les actifs, en tout cas, se montraient plus investis dans les applications pratiques (31,6 % contre 16,8% de l'ensemble) ou documentaires (29,1 % contre 23,1%) (voir tableau 1.12 page suivante).

**Tableau 1.12 – Caractéristiques des sites consultés à la BnF  
par les étudiants et les actifs et assimilés**

	étudiants	actifs et assimilés	marge
sites dédiés à la messagerie	7,3%	6,3 %	6,9 %
sites de renseignements pratiques	11,9%	<b>31,6 %</b>	16,8 %
moteurs de recherche	38,5 %	15,2%	32,7 %
autres sites	42,2 %	47,6 %	43,6 %
<i>dont sites documentaires</i>	20,2 %	29,1 %	23,1%
<i>dont sites d'approfondissement.</i>	22,0 %	17,7 %	20,5 %
ensemble	100 %	100 %	100 %

Si ces deux groupes se différencient par leurs usages d'Internet (documentaires et à visées pratiques pour les uns, essentiellement bibliographiques pour les autres), il ne faut pas pour autant en déduire que les dispositifs d'indexation et de navigation propres à Internet sont seuls en cause. Ainsi, lorsque l'on élargit le champ d'analyse aux usages des ordinateurs de la BnF pris dans leur ensemble, on aboutit en fait à des conclusions relativement similaires. Il est alors possible de re-catégoriser les réponses des enquêtés à la question « Si vous avez déjà utilisé un ordinateur dans cette bibliothèque, dans quel(s) but(s) l'avez-vous fait principalement » en distinguant quatre grandes orientations : les consultations exploratoires (correspondant aux déclarations du type « par curiosité, pour découvrir, pour me familiariser »), d'autres types de consultations que nous qualifierons de « divertissement » (désignant les usages d'Internet à des fins de messageries, de surf « pour le plaisir » ou « pour se divertir ») et enfin des usages « documentaires » (visionner un film, écouter un document sonore, consulter la presse sur Internet, etc.) et « bibliographiques » (trouver les références d'un document, mener une recherche précise, etc.). Le groupe des actifs montrait sur ce point un éventail des utilisations de l'informatique beaucoup plus ouvert que chez les étudiants pour lesquels les consultations à des fins bibliographiques demeuraient les plus fréquentes. Ainsi, 62% des usages déclarés par ce groupe ne concernaient pas des consultations bibliographiques, contre 45% chez les étudiants (voir tableau 1.13, page suivante).

**Tableau 1.13 – Usages de l'ordinateur à la BnF**

	étudiants	actifs et assimilés	marge
consultations exploratoires	5 %	<b>8 %</b>	6 %
consultations de divertissement	27 %	<b>34 %</b>	28 %
consultations documentaires	13 %	<b>20 %</b>	15 %
consultations bibliographiques	<b>55 %</b>	38 %	51 %
ensemble	100%	100 %	100 %

On peut donc admettre que les applications d'Internet ou des cédéroms préférentiellement utilisées par les enquêtés correspondaient à des logiques d'usages cohérentes face à l'ensemble des possibilités des outils informatiques à leur disposition dans les salles de lecture de la bibliothèque. Ces logiques s'inséraient à leur tour dans des séries de comportements adoptés à l'égard de l'offre documentaire en général. Le spectre des curiosités plus large dont semblaient faire preuve les actifs dans leurs choix de documents consultés à la BnF se mesurait ainsi dans des modes de sélection des ouvrages moins ciblés que chez les étudiants.

À la question « lorsque vous cherchez un ouvrage précis, par quel moyen le trouvez-vous plutôt ? » on constate un taux de non-réponses largement plus important dans le groupe des actifs que dans celui des étudiant (32 % contre 24 %, voir tableau 1.14), signe que le besoin de recherche précise de documents se rencontrait moins souvent dans cette classe d'enquêtés. De même, le recours au catalogue bibliographique consultable sur les ordinateurs des salles de lecture, permettant des recherches très affinées sur la base de nombreux critères croisés, était largement sous-employé par les actifs au profit de la sélection directe sur les rayons ou bien encore des demandes de renseignements adressées aux membres du personnel de salles.

**Tableau 1.14 – Moyens de recherche précise d'un document pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	étudiants	actifs et assimilés	marge
non réponses	24 %	<b>32 %</b>	26 %
à l'aide de l'ordinateur, du catalogue	<b>49 %</b>	39 %	46 %
directement sur les rayons	19 %	19 %	19 %
en demandant au personnel	8 %	12 %	9 %
Ensemble	100 %	100 %	100 %

Il serait alors tentant d'attribuer la moins grande sélectivité dans la recherche de documents dont faisaient preuve les actifs, à un relatif manque d'expérience dans le maniement des outils informatiques accessibles à la BnF. La méconnaissance, ou tout au moins un niveau de maîtrise des procédés d'indexation spécifiques aux bases de données moindre que celui atteint en moyenne par les étudiants, expliquerait que ces usagers se soient davantage tournés vers le personnel, ou même qu'une bonne part d'entre eux ait renoncé tout à fait à utiliser le catalogue informatisé. Les données du tableau 1.15 ci-dessous, présentant les fréquences d'usages comparées des ordinateurs pour les deux groupes de référence, auraient d'ailleurs plutôt tendance à confirmer cette hypothèse. Les actifs, en effet, étaient sous-représentés dans les déclarations de fréquences d'usages les plus régulières des ordinateurs à la Bnf (« tous les jours ou presque » et « au moins une fois par mois »), là où les étudiants semblaient l'être dans les usages les plus ponctuels (« moins d'une fois par mois »).

**Tableau 1.15 – Fréquence d'usages de l'ordinateur à la BnF  
pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	étudiants	actifs et assimilés	marge
moins d'une fois par mois	54 %	<b>62 %</b>	56 %
moins d'une fois par semaine	<b>24 %</b>	21 %	23 %
au moins une fois par semaine	10 %	8 %	10 %
tous les jours ou presque	<b>12 %</b>	9 %	11 %
ensemble	100 %	100 %	100 %

Il est néanmoins nécessaire de nuancer ces résultats en remarquant que les fréquences d'usages présentées ici doivent bien entendu être interprétées au regard du nombre de visites relevées pour chacun de ces groupes dans les salles des hauts de jardins de la BnF (voir tableau 1.16 page suivante). Les actifs se montrant moins assidus que les étudiants (53 % contre 66 % à se rendre une fois par mois ou plus à la BnF), il faut admettre que, pour une part, les rapports plus réguliers qu'entretenaient les étudiants avec les postes informatiques de la BnF pouvaient être attribués à des fréquences de déplacements ainsi qu'à des durées de séjour en moyenne supérieures. Les derniers rapports de fréquentation produits par la BnF actualisent ces données dans les mêmes proportions<sup>93</sup>.

<sup>93</sup> [http://www.bnf.fr/fr/la\\_bnf/pro\\_publics\\_sur\\_place\\_et\\_distance/a\\_publics\\_sur\\_place\\_enquetes.html](http://www.bnf.fr/fr/la_bnf/pro_publics_sur_place_et_distance/a_publics_sur_place_enquetes.html)

**Tableau 1.16 – Fréquence des déplacements à la BnF  
pour les étudiants et les actifs et assimilés**

	étudiants	actifs et assimilés	marge
moins d'une fois par mois	34 %	<b>47 %</b>	37 %
moins d'une fois par semaine	<b>12 %</b>	9 %	11 %
au moins une fois par semaine	<b>45 %</b>	35 %	43 %
tous les jours ou presque	9 %	9 %	9 %
ensemble	100 %	100 %	100 %

Actifs et étudiants déployaient donc, dans la bibliothèque, des usages du numérique cohérents vis-à-vis de leurs préoccupations professionnelles, scolaires ou personnelles ; des préoccupations que l'histoire et la sociologie de la lecture ont abondamment analysées, par exemple avec les notions de « communautés de lecteurs »<sup>94</sup> ou de « types de lecture »<sup>95</sup>.

Lectures savantes ou ordinaires, légitimes ou non, elles s'opèrent sur tous les dispositifs mis à disposition des usagers, sans qu'il soit possible de prédire qu'un support sera systématiquement privilégié à un autre pour l'accomplissement d'une curiosité, la satisfaction d'un besoin, la recherche d'un plaisir ou l'acquisition d'un savoir.

\*  
\*   \*

Il est notable de constater qu'en sortant l'étude des usages des technologies numérique de la cloche de verre que constitue l'analyse exclusive des contenus, des potentialités techniques ou du face à face entre le lecteur et l'écran, les constats établis sont loin de présenter les caractères d'une « révolution numérique ». Sans doute, dix ans après les premières observations menées dans le cadre de cette enquête, des tendances se sont-elles infléchies (la relative défiance des fractions féminines vis-à-vis des applications numériques) ou affirmées (le recours à Internet pour des applications pratiques), certains changements mériteraient d'être notés de façon plus appuyée, ou certaines hypothèses invalidées.

<sup>94</sup> CHARTIER, Roger, *Pratiques de la lecture*, Paris : Payot & Rivages, 1993.

<sup>95</sup> FOSSE POLIAK, Claude et MAUGE, Gérard, « Les usages sociaux de la lecture », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 123, juin 1998, p. 3-24.

Mais la conclusion principale des travaux d'alors, qui revenait à dire qu'il y avait finalement plus de permanences que de ruptures à relever dans les effets de l'informatisation des bibliothèques, ne semble pas être contredite par les faits. Aujourd'hui, les bibliothèques municipales, comme leurs homologues nationales ou universitaires, ne présentent pas un visage très différent de celui de l'an deux mille. Olivier Donnat note que les « comportements des usagers [des bibliothèques] ont peu évolué au cours de la dernière décennie » et soulève un « léger recul des imprimés [...] toutefois perceptible par rapport à la situation de 1997 au profit des supports audiovisuels, notamment des cassettes vidéo et de DVD » <sup>96</sup>. Cependant, cela a été dit plus haut, ce recul répond bien davantage à un mouvement de fond lié à la démocratisation culturelle qu'à une concurrence du numérique. Rien n'indique non plus que la structure socio-démographique des publics des bibliothèques ait foncièrement changé, les supposées « séductions numériques » ne semblant pas être parvenues à en dynamiser la fréquentation (28% des français se seraient rendus dans une bibliothèque durant les 12 derniers mois en 2008, contre 31% en 1997) ou à décroquer socialement ces institutions.

De la même façon, les partisans de l'idéologie technique annoncent régulièrement la fin du livre ou tout au moins son déclin avec l'avènement prochain du livre électronique (sur Internet, sur PC, sur Mac, et désormais sur Ipad). Il est toutefois très hasardeux de voir dans le léger tassement de fréquentation entre 1997 et 2008 la conversion de certaines fractions du publics des bibliothèques (plutôt des hommes, des adolescents ou des diplômés de l'enseignement supérieur) en *homo numericus* ayant perdu tout intérêt pour les rayonnages des bibliothèques. En effet, la progression des emprunts ou consultation de disques, cassettes audio, cassettes vidéo ou DVD (voir tableau 1.17 page suivante) peut raisonnablement être imputée à une modification de l'offre des bibliothèques entre 1997 et 2008, puisque le mouvement de transformation des bibliothèques en médiathèques s'est poursuivi entre ces deux dates.

---

<sup>96</sup> DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique*, op.cit, p. 177

**Tableau 1.17 – Fréquentation des bibliothèques et médiathèques<sup>97</sup>**

<b>sur 100 personnes de 15 ans et plus</b>	<b>1997</b>	<b>2008</b>
<b>ont fréquenté au cours des douze derniers mois ...</b>	<b>31 %</b>	<b>28 %</b>
usagers inscrits	20 %	18 %
usagers non inscrits	11 %	10 %
<b>y sont allées...</b>		
plusieurs fois par semaine	4 %	3 %
1 fois par semaine	5 %	5 %
1 ou 2 fois par mois	11 %	11 %
plus rarement	10 %	10 %
<b>y ont emprunté ou consulté...</b>		
des livres	25 %	22 %
des journaux ou magazines	11 %	10 %
des disques ou cassettes audio	5 %	7 %
des cassettes vidéo ou DVD	2 %	6 %
des cédéroms	1 %	2 %
autre chose	1 %	1 %

L'étude des usages du numérique en bibliothèques a donc permis à la fois de mesurer l'inflation des discours sur la « révolution numérique » et de constater combien, au travers même le développement des technologies censées la transformer en profondeur, la lecture est modelée par des dynamiques culturelles qui s'ancrent dans la longue durée. La légitimité de cette pratique, les investissements que représente pour nos sociétés son apprentissage – parfois jusque dans ses formes les plus érudites –, les forces sociales qui œuvrent à sa reproduction et à sa conservation, expliquent la multiplicité des continuités observables en matière de lecture. Pourtant, il est hors de propos d'affirmer que la lecture reste une pratique culturelle figée. En prêtant attention aux façons dont cette pratique culturelle se perpétue et se renouvelle, l'observation des usages en bibliothèques a donné l'opportunité d'analyser combien, loin d'en bousculer les pratiques, les technologies numériques étaient conformées par l'histoire et la sociologie des pratiques de lecture. À ce titre, l'étude d'une technologie aujourd'hui éteinte, le cédérom, permet d'illustrer combien les attitudes délibératives et réflexives des usagers vis-à-vis des offres numériques déterminent l'adoption ou l'abandon de ces dernières.

---

<sup>97</sup> *Ibid.* p. 176



## CHAPITRE 1.2.

### Lectures numériques : entre héritages et modernité.

*« Les périodes troublées sont une aubaine pour les « faiseurs de projets », comme on disait au 18<sup>ème</sup> siècle. Je n'ai pourtant pas l'intention de proposer le mien. Si l'avenir est une aventure dont seule l'histoire écrit le scénario, il est largement imprévisible. Demain comportera de l'inconnu. Mais il sera aussi largement travaillé par l'héritage d'aujourd'hui. »*  
Robert Castel<sup>98</sup>

Comme cela a été vu précédemment dans le contexte des bibliothèques, il n'est pas possible de déduire mécaniquement du développement des technologies numériques l'émergence d'une « pratique culturelle de plus », obéissant à ses propres règles et bousculant le paysage des autres pratiques. Il faut néanmoins constater la profusion d'écrits, de textes et de documents mis en circulation via les réseaux informatiques depuis une vingtaine d'années. Ainsi, Internet et son protocole d'édition et de publication hypertexte *http* ont quitté les milieux de la recherche et des entreprises de hautes technologies (avionique, militaire, aérospatiale, etc.) pour l'éducation et le marché au début des années quatre-vingt-dix aux Etats-Unis, et à partir de 1995 en Europe. Se faisant, le nombre de serveurs, de sites web hébergés et de documents mis en ligne et échangés a augmenté de façon exponentielle<sup>99</sup>. Il reste cependant que le tableau dressé par cette profusion d'écrits ressemblerait davantage à un gigantesque bureau en désordre plutôt qu'aux étagères bien rangées d'une salle de lecture. De fait, la quantité de feuillets épars, de notes, de prospectus, de brochures, de notices bibliographiques, bref, d'écrits de toutes sortes et de toutes origines mis à disposition sur le web excèdent de loin le nombre d'ouvrages intégraux offerts à la lecture. Si la question de la lecture numérique préoccupe les acteurs du milieu de l'édition et de l'éducation, les chercheurs ou les hommes politiques, il faut convenir que plus de vingt ans après sa généralisation, Internet ne

---

<sup>98</sup> CASTEL, Robert, *Les métamorphoses de la question sociale*, Paris : Gallimard, 1995, p. 704.

<sup>99</sup> Entre 1992 et 2006, on passe ainsi de moins d'1 million à 350 millions de serveurs Internet (source ISC - <http://www.internetworldstats.com>)

constitue encore qu'un « marché naissant » pour le livre, comme le qualifient Françoise Benhamou et Olivia Guillon<sup>100</sup>. En 2010, le marché du livre numérique (c'est-à-dire des ouvrages numériques vendus pour être consultés sur les écrans de différentes plateformes électroniques) ne représente qu'1% du marché traditionnel en Allemagne, pays d'Europe dans lequel le livre numérique est pourtant le plus développé.

Même si la croissance sur ce marché est très forte<sup>101</sup> et que les plateformes de consultation se multiplient (PC, Mac, téléphones mobiles, Kindle, Ipad, etc.), les ouvrages spécifiquement conçus et vendus pour être consultés sur écran sont donc loin d'être majoritaires parmi les documents mis en ligne sur Internet. Les pages web présentées sous différents formats (*html*, *xml*, *flash*, *java*, etc.), ou les documents bureautiques plus ou moins adaptés à leur mise en ligne sur Internet (formats propriétaires *microsoft word* ou *adobe*, ou ouverts *openoffice* ou *epub*, etc.) constituent l'énorme majorité des documents donnée à lire aux internautes. Les cédéroms ont, quant à eux, quasiment disparu au profit d'applications disponibles en ligne, qui en reprennent les contenus et bien souvent les dispositifs hypermédias. Cette masse d'informations mise en ligne est composée de contenus forts hétérogènes (pratiques, documentaires, littéraires, scientifiques ou bibliographiques) émanant d'institutions, d'entreprises ou d'individus et qu'il est parfois difficile d'identifier.

Pourtant, la plupart des études portant sur les « effets des technologies de l'information et de la communication sur les pratiques de lecture », sur « la lecture numérique » ou sur « les écrits d'écran », semblent considérer implicitement que la part analysable des contenus présents sur le web est majoritairement constituée de documents scientifiques, littéraires ou bibliographiques. De fait, s'interroger sur le statut de « l'auteur numérique », sur l'« autorité » ou l'« auctorialité » dans les documents, ou bien encore sur le devenir de l'éditeur dans un contexte de mutation numérique, ne présente pas précisément la même pertinence si l'on considère, par exemple, le web sous l'angle de ses possibles utilisations scientifiques, littéraires, pratiques, commerciales, ou de loisirs. Quelles que soient les

---

<sup>100</sup> BENHAMOU, Françoise, « Livre numérique. Ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre... », *in* *Espri*, 2009, p. 73-85.

<sup>101</sup> 81,5% entre 2002 et 2005 aux Etats-Unis et 63,5% entre 2005 et 2008. Source : Département des Etudes, de la Prospective et des Statistiques (DEPS) du Ministère de la Culture - 2010 d'après Association of American Publishers

origines des médias informatisés, les premiers cercles de leurs usagers ou le poids relatifs de telle ou telle dimension de leurs usages dans la détermination de l'ensemble de production et d'édition, il est bon de se souvenir que les sites web les plus consultés ne sont pas de nature littéraire ou scientifique, pas plus qu'ils n'ont pour objectif de concourir à la production ou à la médiation de savoirs. La plupart sont relatifs à la messagerie électronique en ligne, aux actualités (portails de type yahoo ou msn), à la pornographie, ou bien encore aux réseaux sociaux et aux informations pratiques (météo, horaires de train, banques, etc). Il n'est pas question ici d'indiquer que de telles études sur les fonctions des technologies numériques en termes de médiation des savoirs ne sont pas heuristiques, mais il convient d'en limiter la portée. L'essentiel des consultations mobilisent des corpus de textes et d'images hétérogènes et induisent des pratiques complexes de lecture propres aux logiques documentaires<sup>102</sup> ou pratiques, nettement moins étudiées.

Ces pratiques de lecture (moins légitimes que les lectures savantes ou cultivées) et cette impression de « dispersion » documentaire caractérisant le web se combinent aux effets d'une politique de démocratisation culturelle doutant de ses résultats pour renforcer le sentiment de « crise » de la lecture évoqué dans le chapitre précédent (1.1.3). Le ministère de la Culture s'en fait par exemple l'écho lorsqu'il commente, par le biais de publications comme ses bulletins *Culture prospective* ou *Culture études*, les relations à la lecture entretenues par les *digital natives*<sup>103</sup>.

« Les générations successives sont de moins en moins lectrices de livres, alors que d'autres formes de lecture s'y substituent, modifiant le modèle implicite qui a été celui de la lecture linéaire, littéraire. Les formes de la lecture se modifient : dans les jeunes générations, la lecture de magazines et de presse se substitue à celle de livres, et l'on a bien du mal à prendre en compte l'ampleur croissante des lectures sur écran. Que l'on songe que les moteurs de recherche, premiers outils utilisés sur l'internet, ont remplacé dans bien des cas la consultation des encyclopédies et

---

<sup>102</sup> BONNACORSI, Julia, JACOBI, Daniel, « De l'atelier du père castor aux Yeux de la découverte : créativité éditoriale et médiation des savoirs dans l'édition du livre documentaire jeunesse », in LEGENDRE, Bernard, ROBIN, Christian (col.), *Figures de l'éditeur*, Paris : Nouveau Monde Éditions, 2005.

<sup>103</sup> Terme employé par Marc Prensky pour désigner les générations nées avec les technologies numériques.

ouvrages thématiques, et l'on aura une idée des basculements à l'œuvre. Cette baisse est également imputable à la diminution des forts lecteurs de livre et à l'enrayement des phénomènes de reproduction culturelle en matière de lecture : les franges de la population qui, jusqu'alors, produisaient les forts lecteurs (catégories supérieures diplômées) n'en produisent plus de manière si évidente. »<sup>104</sup>

Observant les comportements des étudiants d'universités américaines, Armando Petrucci y lit la fin d'un modèle traditionnel qui « ne règne même plus dans ce qui était jadis le lieu de sa consécration triomphale ». Au sein même des bibliothèques universitaires, les attitudes relevant de la consommation culturelle plus que des cultures savantes seraient devenues banales, de nouveaux lecteurs, plus libres mais aussi plus inconséquents, ayant fait leur apparition et réservant au livre imprimé un sort totalement différent de leurs aînés.

« Aujourd'hui, dans une maison (mais aussi dans les bibliothèques où les documents non imprimés sont de plus en plus présents), le livre cohabite avec un grand nombre d'informations électroniques de formation et d'information et avec les multiples gadgets, technologiques ou purement symboliques, dont les jeunes aiment s'entourer et qui caractérisent leur style de vie. De tous ces objets, le livre est le moins coûteux, le plus offert à la manipulation (on peut écrire dessus, y faire des dessins), le plus périssable. Les modalités de sa conservation sont en étroite relation avec celles de son usage : de même qu'elles sont libres, inventives, de même celles-là ignorent l'emplacement fixe et sûr. [...] Tout cela finit par retentir sur les habitudes de lecture, car la brièveté de sa conservation et l'absence d'emplacement précis (qui ne facilite pas le repérage) rendent difficile, voire impossible, une opération jadis fréquente : la relecture d'une œuvre déjà lue, issue tout droit d'une conception du livre comme texte à méditer, à apprendre, à respecter, et à se remémorer, aujourd'hui contredite par l'idée que le livre n'est qu'un objet d'usage immédiat, à consommer et perdre, voire à jeter à peine lu »<sup>105</sup>

Cette supposée apparition de « nouveaux lecteurs » – des lecteurs sur écran ou tout au moins des lecteurs influencés par leurs lectures sur écran – fait craindre une perte des

---

<sup>104</sup> OCTOBRE, Sylvie, « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de culture ? », in *Culture prospective*, 2009-1, p. 3

<sup>105</sup> PETRUCCI, Armando, « Lire pour lire, un avenir pour la lecture » in CAVALLLO Guglielmo et CHARTIER, Roger (dir), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris : Seuil, 1997, p. 422-423

valeurs savantes au profit des figures de la consommation et du divertissement (voir aussi chapitre 2.1). Un peu comme si, du livre à l'écran, on passait de la culture au loisir, et que les formes populaires du divertissement venaient contaminer des pratiques de lecture jusqu'alors préservées. En 1977, Seymour Papert mettait d'ailleurs en garde les sénateurs américains contre les risques d'une culture de l'écran non maîtrisée, non encadrée par l'éducation :

« Quand nous parlons de progrès scientifique, nous parlons de changements de paradigmes - c'est de cette matière que sont bâties les révolutions scientifiques. Notre société a besoin d'un mandat afin de se mobiliser pour un tel changement de paradigme dans notre façon de considérer les ordinateurs. Sans lui, nos enfants grandiront dans une culture informatique, mais une culture qui n'aura pas été mobilisée pour une révolution pédagogique. »<sup>106</sup>

Pourtant, en se généralisant, les technologies numériques semblent avoir été adoptées par des franges différentes de la population (et non uniquement les plus jeunes, comme le rappellent les *Pratiques culturelles des français 2008*), sans que des pans entiers de l'économie du livre ne sombrent dans la crise. Quels que soient les changements à venir, la lecture sur écran répond, pour l'heure, davantage à des logiques d'usage en prolongement avec ses formes traditionnelles qu'à des ruptures.

Le terrain des bibliothèques a ainsi permis d'observer quelques uns des mécanismes par lesquels les technologies numériques permettent à leurs usagers de mettre en œuvre leurs compétences de lecteurs. Des compétences qui restent largement transmises aux plus jeunes générations dans un cadre de démocratisation culturelle. Cette adaptation des lecteurs aux médias informatisés ne tient pas aux propriétés intrinsèques du numérique, à sa prétendue immédiateté ou aux pouvoirs didactiques de l'hypertexte ou de l'hypermédia. Parce que les cédéroms ont, pour partie du moins, échoué à trouver un public parmi les lecteurs ou les spectateurs, parce qu'Internet voit une majeure partie de son fonctionnement (composition des pages web, fonctionnement des moteurs de recherche)

---

<sup>106</sup> PAPERT, Seymour, « Cette fois, c'est pour de bon », Washington : *Les ordinateurs et la société cognitive - Session : Besoins pour la recherche et le développement*, Chambre des Représentants des Etats-Unis, 12 octobre 1977.

hérité des normes et des standards de l'édition imprimée, ce chapitre montrera comment la lecture compte, finalement, parmi les pratiques culturelles subissant le moins de transformations liées aux technologies numériques.

### **1.2.1. De la domestication à l'usage : des injonctions parfois contradictoires.**

Cela a été dit dans le premier chapitre (1.1.1), les technologies numériques, encore souvent désignées sous le terme de « nouvelles technologies » au début des années deux mille, ne possédaient pas alors de statut délimité. Appréhendées de façon variable selon les publics des bibliothèques, elles pouvaient être asservies à des tâches différentes, selon qu'elles soient perçues en prolongement du livre ou de dispositifs audiovisuels, ou utilisées à des fins pratiques, documentaires ou savantes. Aussi, en analysant la façon dont les groupes les plus sensibles à la nouveauté s'investissaient dans l'utilisation de ces technologies, il s'agissait de replacer les usages des cédéroms et d'Internet dans le contexte plus général des pratiques documentaires observables dans ces institutions publiques. Ces logiques d'usages reprenaient pour l'essentiel les contours de celles déployées par les enquêtés vis-à-vis des offres plus traditionnelles, imprimées ou audiovisuelles.

Choisir de consulter des informations sur un écran plutôt que dans un livre constitue un acte qui est certes conditionné par la façon dont les bibliothécaires font cohabiter les collections imprimées et numériques. Mais les technologies numériques ne s'imposent pas d'elles-mêmes à leurs usagers. Et si, comme cela a été dit dans le chapitre précédent (1.1.4), les tenants de l'idéologie technique estiment qu'une simple étape de familiarisation technique suffit à rendre l'adoption de ces techniques inéluctable, ces dernières sont mises à l'épreuve et font l'objet d'expérimentations préalables. Lors de l'enquête, il a été possible d'observer certaines formes de ces mises à l'épreuve au travers d'évaluations, serrées ou distantes<sup>107</sup>, opérées à domicile ou au bureau, avant de prendre réellement place dans l'éventail des pratiques culturelles des individus.

---

<sup>107</sup> Il convient de rappeler ici que l'intensité ou la régularité de l'utilisation de ces technologies ne permettaient pas de déduire les applications qui en seraient faites

Les premières utilisations des technologies numériques permettent effectivement aux individus qui les manipulent d'intégrer les notions minimales rendant ces objets opératoires (sous réserve que leurs interfaces respectent un minimum de conventions ergonomiques, voir plus loin en section 1.2.5.). Mais il faut, pour qu'ils continuent à être utilisés, que ces dispositifs numériques proposent à leurs usagers des bénéfices ou des plaisirs supérieurs aux efforts que leur maniement suppose. Avant de devenir une habitude, c'est-à-dire une action pouvant être planifiée mais dont les gestes et les procédures sont fortement routinisés, toute pratique est d'abord soumise à une injonction. Cette « construction sociale (historique, familiale, personnelle) qui produit un cadre d'évidence à l'action »<sup>108</sup> permet aux utilisateurs d'évaluer l'effort à fournir et la pénibilité des tâches. Quelle que soit la force des discours d'accompagnement attachés aux technologies numériques, ces dernières restent soumises, comme toute autre technique, à l'obligation de se montrer suffisamment opératoires pour ne pas voir leur emploi être abandonné au profit d'une autre technique jugée plus efficace. Dans le contexte d'une bibliothèque, les étudiants sont soumis à des injonctions et à des « obligations de résultats » particulières. Ils se rendent souvent dans ces institutions pour préparer des examens, répondre aux incitations de leurs enseignants, ou tenter d'acquérir la culture générale ou les compétences spécifiques que l'on attend d'eux. Leurs évaluations des technologies numériques, et le plaisir qu'ils tirent à les manipuler, ne répondent pas aux mêmes déterminants que la population active, notamment.

Ainsi, au moment de l'enquête – avant que l'utilisation des technologies numériques à domicile ne se développe –, leur usage dans le cadre professionnel permettait aux publics actifs de domestiquer suffisamment certaines applications d'Internet ou des cédéroms pour rendre leur utilisation évidente, dès lors qu'il s'agissait d'accéder à des renseignements pratiques ou difficilement accessibles ailleurs. En revanche, il a pu être mesuré comment l'utilisation de ces technologies à des fins professionnelles ne prédisposait pas les enquêtés à en faire un usage plus directement culturel. Aucun des traitements statistiques ou des entretiens qui ont pu être conduits ne vont dans ce sens. Au reste, de nombreux usagers « hostiles » à l'usage des technologies numériques en bibliothèques semblaient se recruter précisément parmi les professions les plus proches de

---

<sup>108</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, *La trame conjugale. Analyse du couple par son linge*, Nathan 1992, p. 24.

l'informatique. En témoigne l'exemple de Didier, informaticien grenoblois de 54 ans rencontré sur le site de la bibliothèque *Grand Place* à Grenoble. Ce dernier déclarait ne jamais toucher un ordinateur ou quoi que ce soit de ce genre en dehors du bureau : « Je suis toute la journée collé devant mon écran, ce n'est tout de même pas à la bibliothèque que je vais m'y remettre ! Je viens ici pour me détendre, alors je préfère largement prendre un bon roman que d'utiliser Internet pendant une heure... »

Chez cet homme pour qui la bibliothèque était utilisée à des fins d'emprunts de romans, on percevait combien Internet s'avérait être en inadéquation avec ses habitudes de lecteur. Il était donc plus « rentable » pour lui de ne pas utiliser les dispositifs informatiques mis à sa disposition et de choisir ses romans comme il en avait l'habitude, sur les rayonnages.

D'autres usagers des technologies numériques éprouvaient au contraire (au delà de tout calcul de « rentabilité » quant à l'usage d'Internet ou des cédéroms) un plaisir certain à consulter les postes multimédias implantés dans les bibliothèques. Dans les entretiens qui ont été réalisés en bibliothèques<sup>109</sup>, les étudiants (plus jeunes et donc théoriquement plus « suspects » de se tourner vers les usages ludiques ou divertissants des technologies numériques) semblaient paradoxalement moins enclins que les actifs à qualifier leurs expériences devant l'écran d'« agréables » ou « divertissantes ». Il convient de replacer ces réponses dans le cadre général des rapports à l'offre documentaire engagés respectivement par ces deux groupes pour comprendre ce phénomène et en relativiser la portée. Étant plus nombreux à engager des consultations libres ou documentaires d'Internet, par exemple, les actifs adoptaient sans aucun doute une attitude plus détendue face aux postes informatiques que leurs homologues étudiants.

Il faut également préciser que le groupe des actifs, au spectre des curiosités plus large, se trouvait plus impliqué que les autres usagers dans les lectures « documentaires » ou « d'évasions » (romans, bandes dessinées). En outre, les attitudes liées à ce type de lecture s'éloignaient des comportements scolaires et studieux des étudiants observés lors de notre enquête. D'une façon générale, donc, les étudiants adoptaient une position assez ambivalente face à Internet en bibliothèque. S'ils déclaraient utiliser davantage la

---

<sup>109</sup> Voir Annexe 1.7, *Portraits d'usagers de l'enquête* Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques.



messagerie que les actifs, les entretiens montraient à quel point le fonctionnement même d'Internet plaçait certains d'entre eux face à un perpétuel dilemme. Ayant potentiellement la possibilité de consulter toutes sortes de sites, il paraissait difficile à certains de résister à la tentation d'abandonner pour un moment leurs recherches afin de consulter des sites divertissants ou d'utiliser la messagerie. L'évaluation qu'ils portaient alors sur leur pratique d'Internet apparaissait parfois teintée d'un sentiment de culpabilité. Yann, étudiant en droit interrogé dans les hauts de jardin de la BnF déclarait ainsi :

« Quand je me connecte à Internet, je ne sais jamais vraiment si je vais trouver ce que je cherche... Au bout d'un moment, si je n'arrive pas à trouver les textes dont j'ai besoin, alors là je fais une pause et je vais sur *hotmail*<sup>110</sup>. Bon... Et puis comme ça me prend du temps, ça arrive que je prenne un peu de retard dans mon boulot... »

Même si les fonctionnalités multitâches des ordinateurs autorisent le fait d'abandonner une activité pour en commencer une autre, il nous paraît prudent de ne pas sur-interpréter ce type d'attitudes ambivalentes et d'en faire une spécificité liée aux médias informatisés. Le partage entre « travail » et « divertissement » demeure une constante de la condition étudiante. Il est tout aussi aisé de fermer un livre pour prendre un stylo et entamer la rédaction d'un courrier que de fermer une fenêtre de navigateur web au profit d'une application de messagerie.

Au demeurant, au delà de l'acte de consultation en lui même, le plaisir peut provenir du simple fait de trouver un site ou des références longtemps cherchés. Les efforts déployés pour comprendre le fonctionnement d'un site web complexe ou pour domestiquer les modes d'interrogations d'un cédérom bibliographique ardu sont alors oubliés et laissent place à la satisfaction du « devoir accompli ». « Quand on s'est tué les yeux pendant une heure sur un écran d'ordinateur et que l'on trouve enfin ce que l'on cherche, on se dit évidemment qu'on a pas perdu son temps. Même si je ne trouve qu'une fois sur dix ce que je cherchais, je me dit à chaque fois que ça valait la peine de tenter le coup. » (Armelle, 22 ans, étudiante en histoire, hauts de jardin de la BnF).

---

<sup>110</sup> Site de messagerie gratuit.

On mesure ici combien ces observations diffèrent du sentiment de *zapping* culturel décrit par Armando Petrucci dans les bibliothèques universitaires américaines. Que cela soit à Paris, Grenoble ou Miramas, les technologies numériques pouvaient être employées avec tout le sérieux, et corollairement la satisfaction, liés aux études. Reste que, même pour les actifs qui déployaient majoritairement des usages documentaires ou pratiques de ces technologies, cette dimension de plaisir restait mesurée face à des discours plutôt utilitaristes. Si du plaisir était tiré de la consultation, il provenait essentiellement de la satisfaction d'une curiosité ou du fait d'avoir obtenu une information recherchée, et entretenait peu de relations avec les multiples formes de plaisirs habituellement décrites en matière de lecture d'imprimés<sup>111</sup>. Le contexte d'étude de la bibliothèque jouait, à n'en pas douter, un rôle dans cette mesure des aspects « pragmatiques » des consultations des technologies numériques, même si, à Cavaillon, Grenoble ou Miramas, la part des consultations et d'emprunts d'ouvrages littéraires et romanesques était, à l'image de ce qui se passe encore actuellement dans nombre de médiathèques municipales, majoritaire.

### 1.2.2. Hypermédia hypophylle<sup>112</sup> ? Le cédérom évalué à l'aune du livre.

Les « nouvelles technologies » ont été, pour partie, introduites dans les bibliothèques municipales comme des produits audiovisuels. Les cédéroms, notamment, ont régulièrement fait l'objet de classements en catégories reprenant celles des collections vidéo de la médiathèque (« documentaires », « arts plastiques », « musique », etc.), même lorsqu'ils étaient mis à la disposition des lecteurs dans les salles de lecture. À ce titre, on aurait pu s'attendre à ce que leurs usages documentaires, par exemple, soient davantage référés aux évaluations portées sur les dispositifs audio ou vidéo de la médiathèque. Dans son texte *Les yeux et les oreilles à propos de l'audiovisuel*<sup>113</sup>, Jean-Claude Passeron met en garde contre l'idée selon laquelle il existerait des médias audiovisuels indépendants des médiations écrites. Aussi, dans les protocoles de cette enquête, le choix a été fait de ne pas ancrer derechef Internet ou les cédéroms dans l'univers de la lecture. Et, de fait, la

<sup>111</sup> On pense ici aux travaux de sociologie de la lecture, tels que ceux de Bruno Péquignot, Jean-Louis Fabiani ou Martine Poulain.

<sup>112</sup> Terme de botanique désignant ce qui est inséré ou placé sous la feuille.

<sup>113</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op. cit.*, p 177-184.

manipulation de ces technologies suppose le maniement de dispositifs faisant appel aux compétences de lecteurs. Yves Jeanneret le résume très clairement lorsqu'il s'interroge sur la spécificité des médias informatisés :

« Aujourd'hui, un utilisateur qui consulte des documents sur Internet ou sur un lecteur de cédérom culturel procède à la lecture de formes écrites. Certes, il accède, s'il le souhaite, à de la parole orale, à des séquences vidéo (plus exactement à une reproduction informatisée de la vidéo), à des bruits, à des photographies. C'est la raison pour laquelle certains ont, dans un but promotionnel, nommé cet écrit « multimédia ». Pourquoi pas ? Mais celui qu'on nomme parfois un peu vite « spect'acteur » est d'abord un lecteur : il n'accède à cet ensemble de ressources qu'à condition d'avoir lu un espace visuel, et de l'avoir lu en tant que texte écrit. Cette obligation de lire se propose à lui dès qu'il décide d'explorer de nouvelles ressources documentaires, et il n'accède à de nouvelles ressources documentaires qu'en se faisant, à chaque « navigation », lecteur »<sup>114</sup>

Les responsables des bibliothèques traitent ces technologies à la fois dans leurs usages potentiels bibliographiques (du côté de l'écrit) ou documentaires et pratiques (du côté des dispositifs audiovisuels). Du fait de ces attitudes ambivalentes, le choix a été fait d'interroger la façon dont les usagers des bibliothèques percevaient, quant à eux, ces technologies.

Le constat principal qui sautait aux yeux était que les premières expériences des cédéroms n'étaient pas mémorables. Seule un peu plus de la moitié des enquêtés de Miramas ou de Cavaillon ayant emprunté un cédérom était capable de citer le titre du dernier disque emprunté. Et même dans ce cas favorable, les cédéroms destinés aux applications les plus savantes ne semblaient pas avoir retenu particulièrement l'attention des usagers. Ainsi, lorsque l'on distinguait les cédéroms pratiques (guide des vins, guides prénoms, etc.) des cédéroms documentaires (sur une ville, des animaux ou des sujets très généraux) ou des volumes d'approfondissement (pour apprendre une langue, mieux connaître un écrivain ou un peintre), cette dernière catégorie ne venait pas en première ligne, loin s'en faut, avec seulement 12% des déclarations (tableau 1.18).

---

<sup>114</sup> JEANNERET, Yves, *Y a-t-il (vraiment) des Technologies de l'Information ?*, Paris : Presses Universitaires du Septentrion, 2000, p 110.

**Tableau 1.18 – Caractéristique du dernier cédérom emprunté  
à la bibliothèque de Miramas**

cédéroms pratiques	15 %
cédéroms documentaires	73 %
cédéroms d'approfondissement.	12 %
Ensemble	100%

Malgré la sursélection des publics constatée dans la section audiovisuelle des sites grenoblois<sup>115</sup>, aucun écart notable n'était observable dans les types d'usages qui pouvaient y être faits des technologies numériques. Ainsi, les cédéroms pratiques ou d'approfondissement demeuraient, ici encore, minoritaires face à ceux qualifiés dans le cadre de cette étude de documentaires, rassemblant 73% des déclarations (cf. tableau 1.19)

**Tableau 1.19 – Caractéristique du dernier cédérom emprunté  
à Grenoble**

cédéroms pratiques	12 %
cédéroms documentaires	73 %
cédéroms d'approfondissement.	13 %
Ensemble	100%

La proportion des cédéroms documentaires doit cependant être interprétée en rapport avec deux éléments : d'une part, l'offre des cédéroms disponibles en rayons (la présentation thématique des cédéroms dans chacune de ces bibliothèques fait une large place à ce type de produits au détriment des deux autres catégories), d'autre part, le fait qu'une partie de ces emprunts était destinée aux enfants des usagers. Ainsi, un peu moins de la moitié des enquêtés de ces deux bibliothèques déclaraient ne pas être l'utilisateur principal de l'ordinateur domestique – les enfants prenant alors le plus souvent la première place.

Il n'en demeure pas moins que, comparés aux genres d'ouvrages empruntés, les cédéroms suscitaient des curiosités beaucoup moins ciblées ou bibliographiques que les autres

---

<sup>115</sup> Voir les données socio-démographiques de chacun des sites de l'enquête en Annexe 1.1, *Description des dispositifs de l'offre numérique dans les bibliothèques de l'enquête* Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques.

supports documentaires. En fait, cette typologie des usages des cédéroms à des fins pratiques, documentaires ou d'approfondissement visait plutôt à circonscrire les attitudes des usagers face à ces productions issues des technologies numériques plutôt que la forme ou le contenu des produits multimédia. L'hétérogénéité des cédéroms rendait en effet difficile un classement en genres spécifiques, tels que l'on peut en manipuler à propos du livre ou des productions cinématographiques. L'origine alors récente des productions multimédia expliquait pour partie la multiplicité des modes d'indexation utilisés dans les cédéroms. Il n'était en effet pas possible d'observer les effets de routinisation ayant débouché à la constitution d'index ou de chapitres pour le livre, ou à différents mode de narration au cinéma.

De fait, si les cédéroms encyclopédiques étaient clairement reconnus par les enquêtés comme formant un genre médiatique à part, on ne pouvait être que frappé du flou avec lequel étaient classés les autres types de produits multimédia. Ainsi, la question « quels genres de cédéroms possédez-vous ? » révélait des classements extrêmement instables dès lors qu'ils n'étaient pas en prise avec des logiques d'usages déterminées. Il était possible de distinguer les jeux des cédéroms encyclopédiques ou pratiques (utilitaires, guides ou logiciels d'applications déterminées). Mais, les autres types de cédéroms se voyaient qualifiés de dénominations les plus diverses, allant des plus générales (cédéroms « culturels » ou « multimédia ») aux plus minimalistes (on citait alors le nom du ou des cédéroms détenus).

L'analyse des résultats collectés à partir du protocole d'observation basé sur le cédérom *Michel Ange* permet d'apporter sur ce point quelques précisions<sup>116</sup>. Lorsque l'on demandait aux enquêtés de décrire les principales étapes de leur consultation, il était surprenant de constater que tous se référaient, dans leurs descriptions, à des termes tour à tour empruntés au domaine du livre ou du cinéma. On parlait indifféremment de pages, de chapitres, de parties ou de scènes, de sommaire ou de générique, d'histoire ou de scénario. Il était cependant impossible de distinguer *a posteriori* des groupes d'usagers se référant davantage au livre ou au cinéma. Les jugements portés sur la spécificité même du

---

<sup>116</sup> Voir Annexe 1.3, *Protocole d'observation des consultations du cédérom Michel Ange pour l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques*.

cédérom, à savoir un caractère interactif et proprement multimédia ou hypermédia, étaient somme toute assez rares et presque exclusivement le fait d'utilisateurs réguliers des technologies numériques (informatique professionnelle et domestique, connaissance et utilisation régulière d'Internet). Tout se passait, en fait, comme si l'évaluation d'un cédérom reposait bien plus sur la comparaison avec d'autres supports documentaires que sur des productions similaires. On pourrait alors dire que les expériences accumulées dans la consultation des cédéroms documentaires étaient peu capitalisables et que chaque consultation d'un nouveau cédérom de ce type nécessitait un apprentissage minimum des codes présidant à son utilisation. Comme le soulignait Emmanuel Ethis, les cédéroms étaient très peu homogènes d'un titre à l'autre, ne faisant pas l'objet de ce genre de rationalisation technique aboutissant progressivement à la stabilisation d'un format de livre ou de document audiovisuel :

« Que l'on prenne trois cédéroms distincts et l'on s'apercevra à quel point l'utilisateur devient esclave du mode d'accès à l'information qui se rejoue différemment chaque fois que l'on change d'objet, et combien chaque objet est en soi différemment différent. En guise d'innovation technologique, nous sommes face à une « structure absente » ou du moins, une structure qui paraît n'être que le résultat du hasard des parties qui la forment. En fait, ceux qui ont fréquenté l'ingénierie du multimédia et de l'Internet peuvent certainement comprendre la raison de l'ésotérisme de ces objets. Car ce n'est pas un divorce entre l'intention et la réalisation auquel on a affaire, mais une rencontre qui ne s'est jamais produite. La logique de la structure des produits multimédia reste une pure logique d'écrans, et qui plus est d'écrans où c'est la dominante image qui draine sémiologiquement l'ensemble. »<sup>117</sup>

Cette « pure logique d'écrans », cette prédominance des éléments graphiques sur les éléments écrits (qui ne se retrouvait pas dans les mêmes proportions dans la majorité des sites web de l'époque), ne facilitait pas les navigations des lecteurs dans le contenu des cédéroms. Les concepteurs de cédéroms étaient d'ailleurs les premiers à tenir compte de ce fait en prévoyant très souvent des dispositifs d'aide à la consultation de leurs produits. Pourtant, il semblait peu probable que l'existence d'aide à la navigation puisse expliquer à

---

<sup>117</sup> ETHIS, Emmanuel, « CD-Rom / Internet et accès au savoir », *Communication et Langages*, 1997, n°113, p. 27.

elle seule l'intérêt porté par les usagers des bibliothèques de Miramas, Cavaillon ou Grenoble pour les cédéroms documentaires. Le caractère propédeutique du cédérom trouvait sans doute son origine dans les rapprochements qu'offrent les cédéroms documentaires avec les autres supports plus répandus et mieux domestiqués que sont le livre ou la vidéo, plutôt que dans ces caractéristiques intrinsèques. Lorsque l'on demandait aux usagers des technologies numériques de comparer l'efficacité respective du livre, du cédérom, d'Internet, du cd-audio et de la vidéo, on constatait en effet que les cédéroms étaient davantage perçus comme proches du livre ou de la vidéo dès lors qu'il s'agissait de présenter des informations par une mise en récit (cf. tableau 1.20 ci-dessous, composé à partir des réponses de 96 individus<sup>118</sup> ayant été soumis au protocole d'observation<sup>119</sup>). Internet était essentiellement jugé pertinent dans ses aspects pratiques (présenter de nombreuses informations, de manière rapide). Les cédéroms présentaient, quant à eux, un caractère plus ambivalent, précisément parce qu'ils permettaient à la fois un accès à des connaissances encyclopédiques mais aussi, sous une forme essentiellement rencontrée dans les produits documentaires, à des contenus traités pour une part de manière narrative.

**Tableau 1.20 – Moyenne des notes sur 6 attribuées à chacun des médias, pour chaque catégorie**

	livre	cédérom	Internet	cd-audio	vidéo
raconter une histoire	5.8	4.4	2.5	3.5	4.8
présenter le raisonnement, les positions d'un auteur	5.4	4.3	4.4	3.1	3.8
présenter de nombreuses informations	4.4	5.1	5.4	3.2	3.6
présenter des informations de manière rapide	2.7	4.3	4.6	3.1	4.0

Si le cédérom se voyait crédité d'une plus grande efficacité narrative qu'Internet, il restait cependant associé à une présentation dépersonnalisée de l'information. Ainsi, il se voyait évalué sensiblement de la même manière qu'Internet en ce qui concerne la présence (ou plutôt l'absence) de l'auteur, qui demeurait essentiellement pour nos enquêtés l'apanage du livre. Le caractère générique du cédérom correspondait de fait assez bien aux attentes

<sup>118</sup> Ces 96 individus ont été recrutés sur les sites de la BnF et de Grenoble exclusivement : on dénombre 56 usagers de la B.nF pour 40 enquêtés grenoblois.

<sup>119</sup> Voir Annexes 1.3 et 1.5.

documentaires générales, aux curiosités peu ciblées des groupes d'usagers les plus investis dans sa manipulation. Cet aspect dépersonnalisé permettait aux usagers procédant aux choix de documents par balayage (sans sélection préalable) d'établir une passerelle entre leurs curiosités livresques et leurs équivalents multimédia.

On retrouvait ces mêmes fluctuations, ambivalences et incertitudes lorsque l'on demandait aux usagers de qualifier leurs explorations d'un cédérom « culturel » précis. Ainsi, les références au livre ou au cinéma étaient très fréquemment utilisées par les individus soumis au protocole d'observation pour tenter de décrire, après coup, leur consultation du cédérom *Michel Ange*. En leur demandant de sélectionner et de décrire les principaux écrans dont ils avaient gardé le souvenir, nous les avons en fait mis en demeure d'explicitier les logiques les ayant conduits à s'orienter d'une façon plutôt que d'une autre dans la masse des informations qui leur étaient proposées, bref, à donner un sens à leur consultation. Cette expérience particulière prend sens pour les enquêtés à la croisée de deux éléments. D'une part, leurs prédispositions à interpréter ce cédérom, dessinées à la fois par leurs expériences littéraires, cinématographiques, télévisuelles antérieures et par la série de procédés contenus dans les écrans qu'ils font défiler et qui guident leurs choix et leurs émotions. D'autre part se trouve ce que Hans Robert Jauss<sup>120</sup> nomme « l'horizon d'attente social », correspondant aux intérêts, aux expériences et aux désirs du récepteur, qui sont aussi bien déterminées par son appartenance sociale que par son histoire individuelle. À partir du moment où, cela a été dit, les expériences de consultation de cédéroms sont difficilement capitalisables car trop variables d'un titre à l'autre et même d'une consultation à une autre, il devient déterminant de saisir ce qui fait référence pour les enquêtés eux-mêmes au moment où ils cherchent à évaluer leur navigation.

Le tableau 1.20 (voir plus haut) fournit, ici encore, quelques pistes d'analyse. Il permet de contextualiser les références au livre ou au cinéma utilisées par les enquêtés pour décrire leur consultation. Ainsi, le cédérom considéré en des termes génériques était perçu comme relativement proche du livre ou de la vidéo lorsqu'il s'agissait d'organiser les informations qu'il contient de manière narrative.

---

<sup>120</sup> JAUSS, Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, 1978.



On voit donc qu'une partition faisait s'opposer une définition pour laquelle ces outils constituaient des objets transitionnels, des passerelles vers un réseau Internet (encore perçu comme complexe et un peu inquiétant), et une perception selon laquelle ils ne constituaient que de simples outils de stockage et/ou didactique. Le support possédait ainsi une identité singulière pour les usagers des petites bibliothèques. Il n'était pas possible de savoir si les attentes et les anticipations de ces usagers étaient à l'image d'attitudes plus largement partagées. Mais on peut supposer qu'ils ne furent sans doute pas les seuls à manifester ce type de perception, puisque les ventes de cédéroms ont peu à peu décliné. Incapables de trouver une identité claire entre livre et vidéo, les contenus autrefois présentés sur cédérom ont soit disparu, soit migré vers Internet.

D'une façon générale (et la remarque ne valait que pour les minorités qui développaient une pratique des nouveaux outils), on mesurait la fragilité des usages « culturels » suscités par le multimédia. Les sites Internet ou les cédéroms ayant laissé des traces dans les mémoires n'apparaissaient pas nettement comme constituant une étape ultime, décisive et marquante dans les trajectoires culturelles des usagers. Par conséquent, les fonctions pratiques qui étaient hier assignées au multimédia par le plus grand nombre ne laissaient pas apercevoir l'émergence d'une « nouvelle culture » de l'écran. L'examen plus poussé des résultats du protocole d'observation du cédérom *Michel-Ange* a, au contraire, permis de vérifier que les expériences faites par les usagers de ce support, positives ou non, pouvaient effectivement être interprétées en fonction de leurs compétences et attentes de lecteurs.

### **1.2.3. Compétences de lecteurs et navigations au sein du cédérom.**

Pour le protocole d'ethnographie quantifié portant sur le cédérom *Michel Ange*<sup>121</sup>, trois indicateurs sont finalement apparus comme très sensibles et réactifs. Le temps et la répartition des durées dans l'exploration (la gestion des temps hétérogènes consacrés à des types variables de visite étant la forme la plus proche d'une « visite sélective » au sens de l'enquête ci-dessus), les déplacements à l'intérieur des syntagmes et paradigmes de l'arborescence, et enfin l'usage d'outils métatextuels comme *Quickmove* (qui, intégré au cédérom, fait office de moteur de recherche).

À propos des temps de stationnement par écran, deux types d'opérations ont été distinguées. D'un côté s'observaient des accélérations qui, réalisées à grande vitesse, ne permettaient pas de lire l'ensemble des informations contenues dans une page-écran. Elles poursuivaient d'autres finalités, comme découvrir la logique d'organisation des informations du cédérom ou faire le tour du domaine avant de déterminer les parties les plus intéressantes pour une exploration plus posée, par exemple. De l'autre, ce que l'on peut appeler les « lectures complètes », entièrement dévolues à la lecture intégrale ou même partielle d'une page-écran, constituaient un autre mode d'accès. Ainsi, à partir de ce critère, deux entretiens particulièrement représentatifs peuvent s'opposer : l'entretien n° 32 (ci-après nommé « E32 ») et l'entretien n° 17 (ci-après nommé « E17 ») (voir schémas de leurs consultations pages suivantes).

Le premier (E 32), un étudiant, voyait sa consultation s'ouvrir sur une vision rapide de l'ensemble du cédérom (les vingt premiers écrans ont ici été consultés en un peu moins de six minutes), avec un balayage par plongées paradigmatiques pour évoluer, dans un deuxième temps, vers des lectures complètes, de notices notamment.

Le second (E 17) avait connu un déroulement uniformément lent (15 minutes, 15 écrans), ne manifestant presque aucune tactique de visite. Il s'agissait dans ce cas d'un homme âgé, qui, dérouté par cet instrument inhabituel pour lui, affirma à la fin de l'entretien qu'il aurait préféré visionner à la télévision une émission telle que *Palettes*<sup>122</sup>, plutôt que de « perdre son temps avec un cédérom ». L'analyse des cheminements de cet individu dans

---

<sup>121</sup> Voir Annexe 1.3, *Protocole d'observation des consultations du cédérom Michel Ange pour l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques*.

<sup>122</sup> *Palettes* est une série d'émissions télévisées de vulgarisation d'art (et particulièrement de peinture), présentée par Alain Jaubert et diffusée sur la chaîne télévisée franco-allemande *Arte* depuis 1994.

le cédérom témoigne en fait de sa difficulté à évaluer la nature et la quantité des informations accessibles. Ses choix, ne pouvant être référés à cette évaluation, ont donc donné lieu à de longues délibérations et à une série d'allers-retours ne faisant pas sens à ses yeux : « Quand je lis un livre sur ce genre de sujet, je commence par regarder la table des matières avant de lire ce qui m'intéresse... Là ce n'est pas possible et cela m'a gêné ».

L'individu n°32, quant à lui, avait également déclaré, dans la phase d'entretien semi-directif, avoir l'habitude de lire des ouvrages en sautant des pages ou en les commençant par la fin, par la table des matières. Son statut d'étudiant de troisième cycle lui rendait certainement ces compétences indispensables. Mais la manière avec laquelle il avait abordé la visite du cédérom lui avait sans doute donné, mieux que pour l'individu n°17, la possibilité d'évaluer la logique d'organisation des informations propre au cédérom *Michel-Ange*. De fait, passée une phase d'adaptation et d'évaluation, on constate bien que ses déplacements se sont cantonnés à des parties restreintes de ce cédérom. Précisément celles qui contenaient des informations en quantité satisfaisante à ses yeux. Les écrans de niveau 3 et 4 correspondent ainsi à ceux qu'il avait choisi de commenter en phase deux du protocole, les jugeant « bien faits et intéressants parce que ce sont les seuls sur lesquels on apprend quelque chose... ».

**Protocole n° E 17 : ordre des déplacements  
dans l'arborescence schématique**

Sommaire début

1

Crédits

Sommaire récits  
par date

2 / 10

Sommaire œuvres  
par discipline

3 / 7

Sommaire personnages  
par champ

8

Sommaire lieux  
par ville

9

Listes œuvres  
par vignettes

4 / 6 / 15

Listes personnages  
par vignettes

Fiches villes  
(texte)

Récits

11 / 12

Fiches œuvres  
(photo)

5 / 14

Fiches personnages  
(texte)

Listes sites  
par cartes

Notes

13

Zoom œuvre

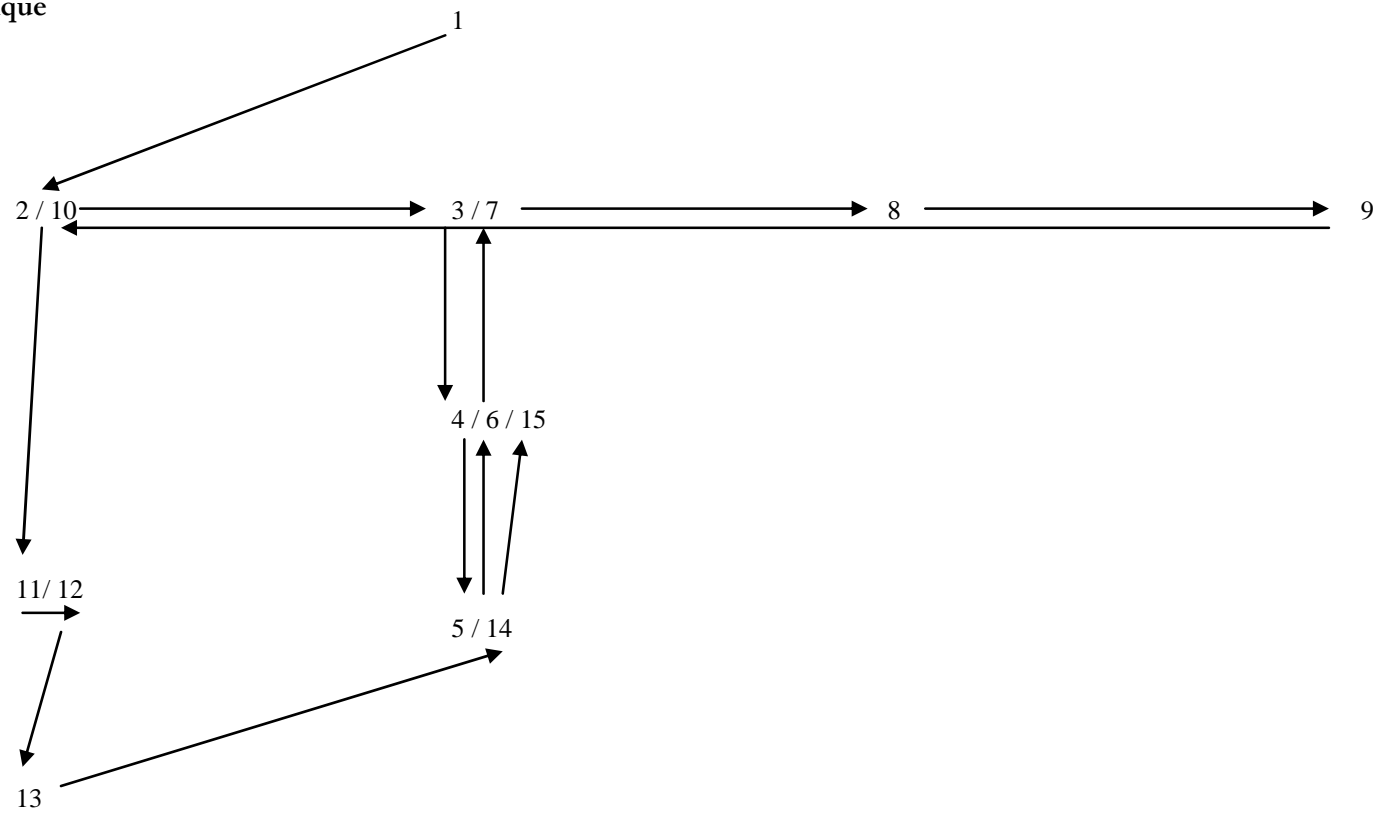
Notice œuvre

Photo site

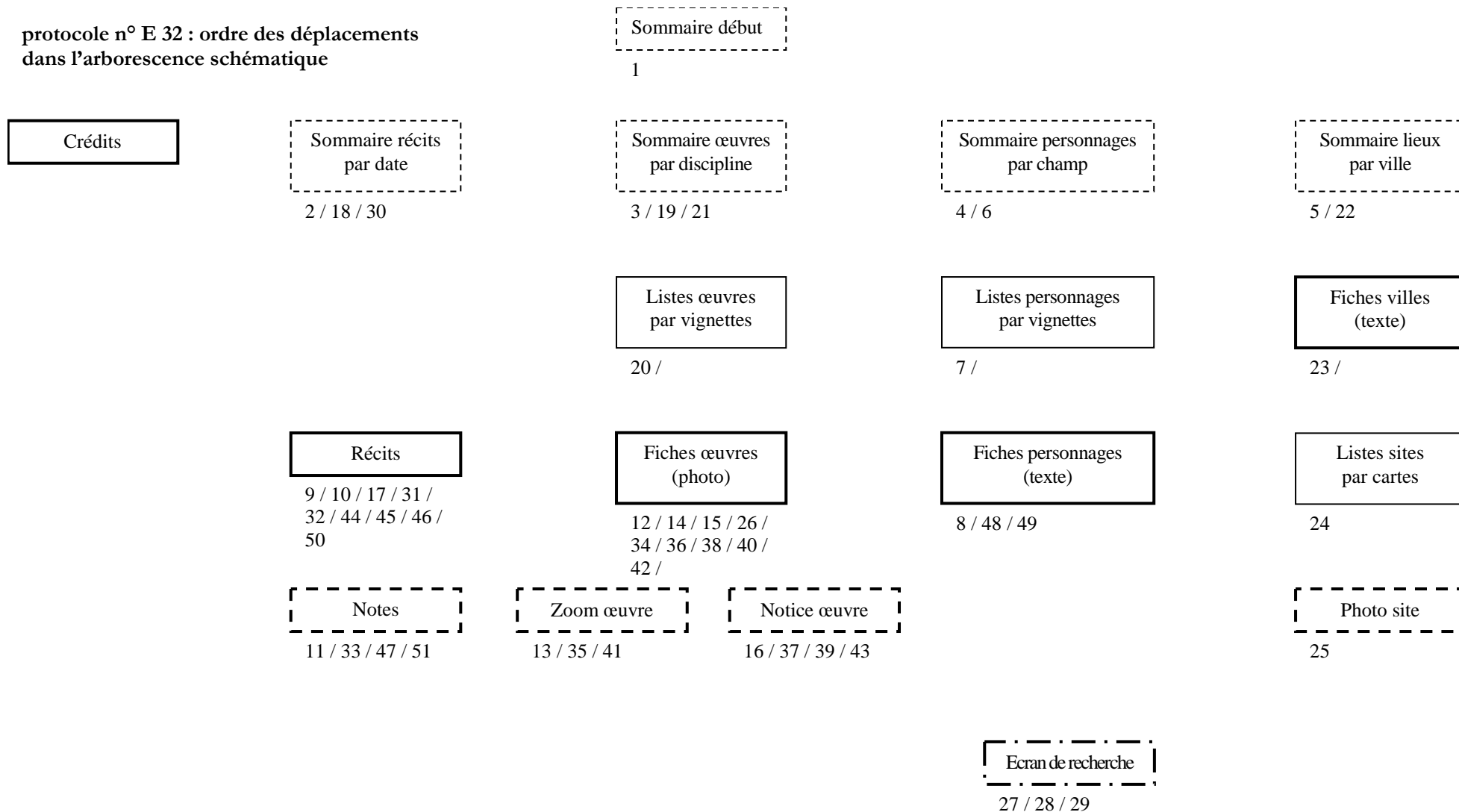
Ecran de recherche

----- écran de niveau 1  
 ———— écran de niveau 2  
 ———— écran de niveau 3  
 - - - - écran de niveau 4  
 - . - . écran de niveau 5

Protocole n° E 17 : sens des déplacements  
dans l'arborescence schématique

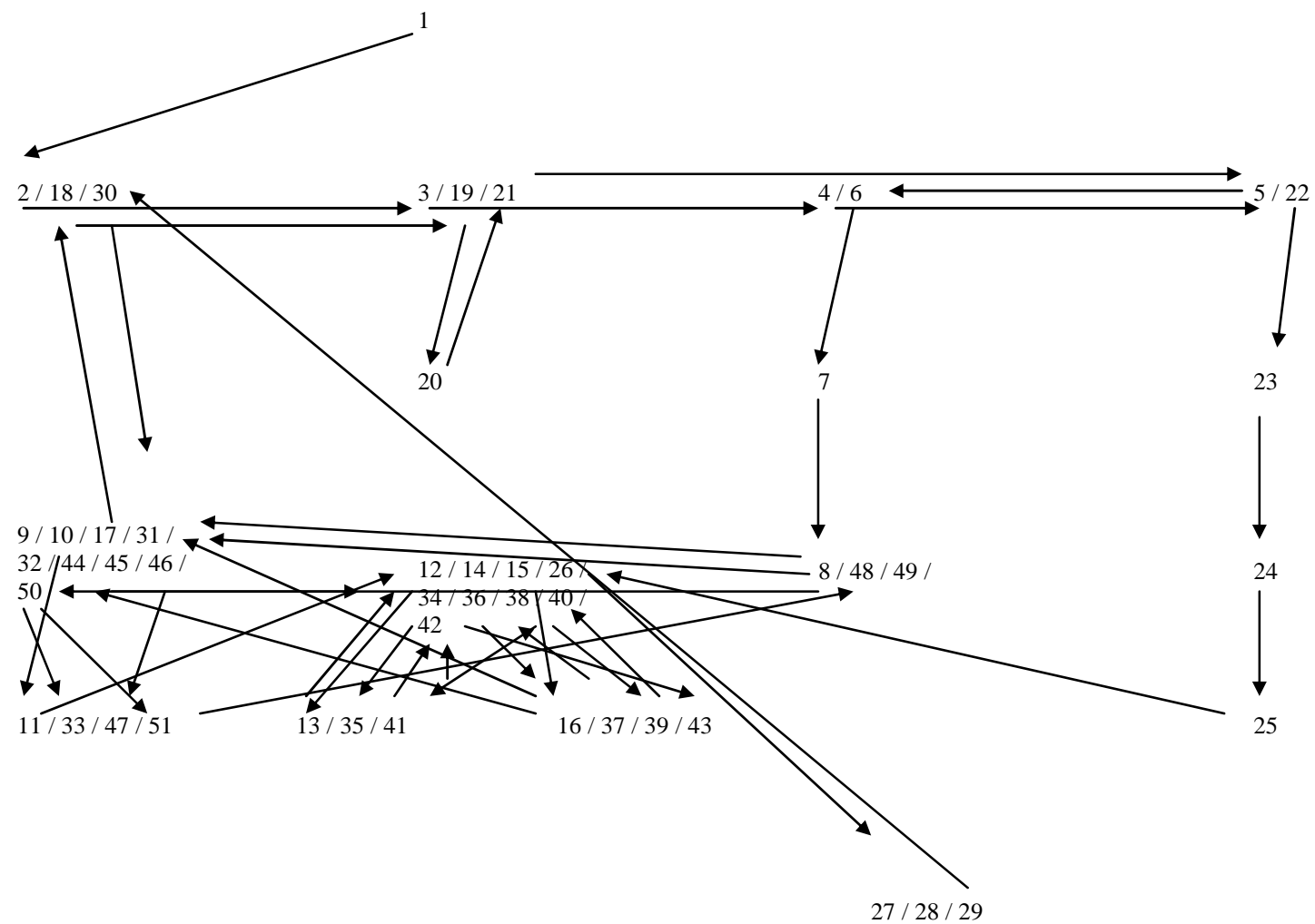


protocole n° E 32 : ordre des déplacements  
dans l'arborescence schématique



----- écran de niveau 1  
 ———— écran de niveau 2  
 ———— écran de niveau 3  
 - . - . . écran de niveau 4  
 — . — . . écran de niveau 5

Protocole n°E 32 : sens des déplacements dans l'arborescence schématique



Tous les individus n'adoptaient cependant pas des comportements aussi extrêmes. Le nombre moyen d'écrans consultés par l'ensemble des enquêtés se rapprochait davantage de la quarantaine que des quelques 15, ou au contraire 51, écrans visionnés par nos deux enquêtés précédents. Néanmoins, on peut bien différencier deux attitudes fort différentes. Elles consistaient, dans un cas, à détailler attentivement le contenu de chaque écran avant de faire des choix et, dans l'autre, à faire alterner les phases délibératives et les phases proprement destinées à la « lecture » des écrans. Dans le premier type de navigation, l'attention relativement plus longue accordée aux écrans, quels qu'ils soient, conduit à en voir moins que lorsque l'on accepte de « sacrifier » la lecture intégrale d'un écran au profit de celui qui suit.

À ce jeu, les individus ayant un niveau de diplôme moyen se distinguaient par des attitudes scolaires et ascétiques les rangeant plutôt dans le premier type de navigation que nous qualifierons d'appliquée et de prudente. Transposée au livre, ce type d'attitudes pourrait correspondre à celles consistant à ne jamais sauter une ligne ou une page dans un texte afin de ne pas risquer d'en brouiller le sens, là où des lecteurs pratiquant des formes de lectures extensives se permettront davantage de libertés. L'observation du nombre moyen d'écrans consultés durant les quinze minutes que dure la phase 1 du protocole (voir tableau 1.21) révèle bien un effet paradoxal du niveau de diplôme.

**Tableau 1.21 – Nombre moyen d'écrans consultés au total selon le niveau de diplôme**

	valeur moyenne	écart type
études primaires et secondaires	37,3	15,1
bac à bac + 2	35,6	14,8
études supérieures	41,3	18,3
<b>Marge</b>	<b>38,6</b>	<b>16,9</b>

Les individus aux formations scolaires courtes ou longues témoignaient d'une plus grande « liberté de mouvements » que ceux ayant bénéficié d'enseignements de niveaux intermédiaires. Ici encore, l'idée reçue selon laquelle les « jeunes générations », les *digital natives*, entretiendraient un rapport à l'information en rupture nette avec leurs aînés semble mise à mal par les faits collectés avec ce type d'expérience. En effet, l'efficacité du niveau



de diplôme réside, on le constate ici, dans la façon dont il dote ceux qui en disposent de capacités de lecture synthétique et synoptique plus développées, surtout en ce qui concerne les troisièmes cycles.

En outre, parmi les variables distinguant le plus nettement les fractions de nos enquêtés, on compte également celle qui oppose le groupe des actifs de celui des étudiants en fonction du nombre d'écrans consultés. Si elle va dans le même sens que les variables d'âges (les individus les plus âgés consultent en moyenne moins d'écrans que les autres) ou de sexe (les femmes se montrent plus "économes" que les hommes), elle maximalise les écarts constatés de groupes à groupes (voir tableau 1.22). Alors que les actifs consultaient en moyenne 31 écrans en 15 minutes, les étudiants faisaient défiler, quant à eux, 43 écrans durant la même période.

**Tableau 1.22 – Nombre moyen d'écrans consultés au total  
Comparaison actifs / étudiants**

	valeur moyenne	écart type
Actifs	30,7	17,3
Etudiants	43,2	14,9
Marge	38,6	16,9

Les actifs paraissaient être plus curieux que les étudiants de découvrir le contenu informatif de chaque écran en opérant des stations longues. En revanche, ils semblaient moins enclins à faire défiler les écrans pour 1. évaluer l'organisation de l'ensemble du cédérom avant de l'explorer partie par partie et 2. cibler des informations de plus en plus précises en effectuant des circulations paradigmatiques. En d'autres termes, s'ils consultaient en moyenne moins d'écrans que les étudiants, l'analyse de leurs déplacements dans l'arborescence du protocole permettait de ne pas attribuer cette économie de gestes à des curiosités s'exprimant moins fortement que pour les étudiants. Il s'agissait vraisemblablement de plus grandes difficultés à mettre au point une stratégie de choix. De fait, les actifs, aux curiosités moins ciblées que les étudiants, et qui étaient, cela a été dit, plus nombreux à s'intéresser aux cédéroms documentaires (dont *Michel-Ange* fait partie), semblaient faire preuve d'une moindre sélectivité dans leurs choix de navigation. Cela se

traduisait par des retours plus fréquents aux sommaires et des cheminements paradigmatiques moins fréquents que pour leurs homologues étudiants (voir tableau 1.23).

**Tableau 1.23 – Répartition des types d'écrans consultés sur le cédérom Michel Ange<sup>123</sup> pour les Etudiants et les Actifs et assimilés**

	actifs et assimilés	étudiants	Marge
écrans de niveau 1 (sommaires)	<b>24 %</b>	20 %	21 %
écrans de niveau 2 (listes)	<b>18 %</b>	15 %	16 %
écrans de niveau 3 (récits, textes, photos)	42 %	<b>49 %</b>	47 %
écrans de niveau 4 (notes, notices, zoom)	13 %	13 %	13 %
écrans de niveau 5 (base de données)	3 %	3 %	3 %
ensemble	100	100	100

La part d'écrans de sommaires ou de listes (proposant en fait peu de contenu informatif et beaucoup de possibilités de choix) était sur-représentée dans leurs types de navigation par rapport à celles qu'adoptaient les étudiants (24 % contre 20%), plus circonspects lorsqu'il s'agissait de déterminer la partie du cédérom qu'ils souhaitaient consulter. Ainsi, l'exploration approfondie à partir d'un seul paradigme, jusqu'à la lecture des notices, est une figure qui se rencontrait fréquemment chez les étudiants et qui révélait une posture de curiosité qui ne se laissait pas influencer par les « contaminations » de proche en proche, conduisant plutôt à balayer l'axe syntagmatique. Si les actifs se montraient plus curieux, répartissant leur temps de consultation de manière plus uniforme sur l'ensemble du cédérom, ils semblaient également moins sélectifs dans leurs choix et accédaient à des informations n'ayant pas souvent grand rapport entre elles (puisqu'elles étaient plus souvent consultées sur un mode syntagmatique, sans approfondissement).

Cette capacité à obtenir efficacement des informations ciblées (d'un niveau de généralité moins grand que pour les écrans de niveau 1 à 3) se trouvait également être plus répandue chez les forts lecteurs, plus nombreux en moyenne à consulter les écrans consacrés aux notes, aux notices ou aux zooms sur les œuvres (voir tableau 1.24 page suivante).

---

<sup>123</sup> Voir plus haut l'arborescence du cédérom *Michel Ange* explicitant la répartition de ces types d'écrans.

**Tableau 1.24 – Nombre moyen d'écrans de niveau 4 (notes, notices, zoom)  
consultés selon l'intensité de lecture**

	valeur moyenne	écart type
faibles lecteurs	5,5	4,2
lecteurs moyens	5,8	5,6
forts lecteurs	<b>6,9</b>	5,4
Marge	<b>6,2</b>	<b>5,4</b>

Ici encore, il faut supposer que l'intensité de lecture traduit des niveaux de compétences différents : les forts lecteurs parvenaient à s'orienter dans le cédérom de telle manière qu'ils obtenaient des informations précises en plus grand nombre. La tentation d'explorer les écrans de manière transversale se faisait peut-être moins pressante pour ces derniers. Leurs lectures les habitaient à manier sommaires et index de façon à accéder aux passages les plus intéressants pour eux, sans nécessairement chercher à reconstruire l'intégralité du sens du texte dans sa linéarité. Cependant, les écarts entre faibles et forts lecteurs qui ont été constatés restent limités, passant de 5,5 à 6,9 écrans de niveau 4.

#### **1.2.4. Des attentes déçues vis-à-vis du cédérom.**

L'examen des entretiens semi-directifs (réalisés à l'issue du protocole) révèle tout de même que les attentes des usagers des bibliothèques à l'égard des cédéroms ont été globalement déçues, même dans ces cas les plus favorables où l'exploration était engagée dans un esprit d'ouverture. On y retrouvait ces tensions entre pratiques et discours que suscitait la découverte de ce cédérom. Les jugements généraux, non spécifiques (qui, pour un livre, amènerait des remarques sur la mise en page, la qualité du papier, plutôt que sur le texte que l'on vient de découvrir) s'avéraient être les plus fréquents. C'est ainsi que les remarques les plus récurrentes, tous groupes sociaux confondus, prenaient la forme suivante : « Les images sont trop petites, elles pourraient être plus grandes » (E.1) ou encore, toujours pour le E.1. : « Etant donné les moyens actuels, les vignettes sont trop petites ». Les jugements portant sur la qualité de réalisation revenaient presque toujours : « Le sommaire est bien mis en page » (E.18) ou « C'est bien fait, c'est bien organisé. Les images sont sympas » (E.2.), ou encore, « Les images sont très bien, mais il y a des problèmes de chevauchements. Les récits s'enchaînent parfaitement. Au moment où le

récit change, on entend du clavecin. C'est comme pour les livres cassettes avec la clochette pour tourner la page. » (E.6).

Les jugements de fonds étaient donc très rares et lorsqu'ils apparaissaient, la référence au livre prévalait le plus souvent. En fait, interrogés sur la façon dont ils s'étaient repérés dans les cédéroms, les enquêtés déclaraient dans leur ensemble, à l'image de l'interrogé n°17, être séduits par l'habillage graphique des écrans mais gênés par le fait de ne pas pouvoir évaluer, au moment des choix, la quantité d'informations dont ils pourraient disposer dans les parties suivantes. Les références au livre étaient alors invoquées pour expliciter cette gêne : « Le problème avec le sommaire, c'est qu'on n'a pas du tout idée du nombre de pages qui suivent. » (E 45) ou « C'est bien fait mais, par exemple, il n'y pas vraiment d'index. Quand j'ai cherché à trouver des choses sur la chapelle Sixtine, eh bien je n'ai pas pu le faire comme dans un livre, en allant directement sur les bonnes pages. L'écran de recherche m'a donné les écrans qui correspondaient mais justement tous, même ceux avec juste une vignette ! » (E 87)

Dans un ouvrage papier, en effet, il est relativement aisé d'évaluer le nombre de pages consacrées à tel ou tel sujet, simplement en lisant la table des matières, ce qui apparaissait impossible lors de la consultation des cédéroms documentaires. Inversement, le fait qu'il soit possible, à tout moment, de retourner au sommaire ou d'explorer des liens hypertextes s'avérait assez déroutant aux yeux de certains usagers qui peinaient à donner un sens, une logique à leur consultation : « Avec tout ça, je me suis un peu perdue... Je retournais toujours au même écran. Je n'ai pas dû bien comprendre comment ça marchait mais au bout d'un moment, ça lasse... » (E 51). « Je n'arrive pas à me faire une idée de ce que l'on veut me raconter sur la longueur. Quand on prend un livre c'est plus simple ! On commence par un bout et on arrive quelque part. Là j'ai trouvé ça très confus... » (E 39). Si, sous l'influence des processus de rationalisation mis en œuvre sur le web, le livre numérique bénéficie aujourd'hui de dispositifs ergonomiques permettant de résoudre partiellement ces problèmes (voir plus loin section 1.2.5), les cédéroms, réinventant à chaque titre leur ergonomie, n'étaient pas parvenus à proposer des solutions stables à leurs utilisateurs.

Les écrans présentant les étapes de la vie de Michel-Ange sous la forme de récits ont en revanche connu plus de succès : « Là d'accord, on a une petite histoire qui a un sens. Ok, il faut prendre la peine d'attendre la fin mais au moins on apprend un peu des choses, des petites anecdotes... » (E12) ou « J'ai bien aimé les petits écrans animés parce qu'ils ne vont pas dans tous les sens, pas comme moi ! »

La mise en forme diégétique de la narration dans ces pages-écrans, proche de celle rencontrée au cinéma ou à la télévision (il s'agissait de courtes séquences vidéo), donnait aux enquêtés des références à partir desquelles ils se sentaient en mesure de porter un jugement sur le contenu et non plus sur la simple mise en forme des informations : « Les informations m'ont parues justes, bien documentées. C'est à partir de là que je suis vraiment rentrée dans le cédérom. » (E. 61) ; « On se rend bien compte ici de ce que pouvait être le travail d'un artiste de l'époque, avec toutes les petites intrigues autour de lui, la relation au mécène, ce genre de choses. Ce genre d'anecdotes ne serait pas aussi bien montré dans un livre... Au cinéma peut-être mais je ne pense pas qu'un réalisateur oserait faire un film sur la vie de Michel-Ange aujourd'hui ! » (E. 25)

La mise en scène narrative des informations de ces écrans faisait l'objet d'attention particulière par certains enquêtés, mais en décevait d'autres. Son contenu était alors jugé trop anecdotique, trop éloigné de ce que pourraient proposer des livres d'arts ou une émission comme *Palettes* (dont on a vu qu'elle s'imposait souvent à l'esprit des enquêtés lorsqu'il leur était demandé de comparer ce cédérom à d'autres supports développés sur le même sujet) : « C'est bien, j'aime bien, mais on n'apprend pas grand chose sur la manière dont Michel Ange travaillait, sur ce qu'il voulait faire passer dans ses œuvres. Pourtant, il me semble qu'un cédérom pourrait faire ça très bien parce que là, on a pas forcément besoin d'avoir un point de vue d'auteur sur la question. Je veux dire, faire quelque chose d'analytique aurait été bien. » (E. 48).

Ce point touche à une question qui tient aux attentes généralement affectées au cédérom en tant qu'objet de médiation culturelle. Pour certains, il paraissait relativement bien adapté à la mise en scène narrative des informations contenues. D'autres exprimaient davantage leur envie d'accéder, de manière pratique, à des informations précises et ciblées. Au regard des commentaires recueillis lors du protocole, le cédérom *Michel Ange* ne

semblait pas échapper à cette ambiguïté, étant tour à tour évalué dans ses aspects pratiques (« Là on accède très rapidement aux photos classées par thèmes, c'est beaucoup plus rapide que dans un livre » (E9)) ou narratifs.

Il semble donc que le cédérom ait échoué à définir clairement, au moyen de ses contenus comme de ses interfaces, le type d'usages auxquels il se destinait prioritairement. Contrairement à Internet, dont les origines et les limitations techniques ont abouti, cela sera développé plus loin (1.2.5), à une série de rationalisations techniques (*webdesign* et tendance à la spécialisation des sites web), le support cédérom a très rarement conduit à la production d'objets véritablement éditorialisés. Aux côtés des productions encyclopédiques et bibliographiques, débouchant sur des appropriations en prise directe avec des usages préexistants, un grand nombre de titres ont vu le jour, mêlant textes, images et vidéo au sein de dispositifs interactifs peu stabilisés. Réalisations collectives, ces cédéroms ont souvent adopté un registre documentaire (par les sujets traités, le style employé, et la compilation d'images et de textes variés), tout en prétendant se démarquer de la vidéo en accédant au statut « d'œuvre interactive », conciliant un souci d'exhaustivité avec l'adoption d'un point de vue particulier et informé.

Or, pour reprendre les termes de Jean Molino, il faut considérer qu'un texte apparaît « sous forme de traces déposées et inscrites par l'activité humaine – et c'est le texte nu – mais aussi sous forme « d'objets mentaux », représentations, concepts et images et cela chez le créateur comme chez le récepteur de la réalité symbolique [...] »<sup>124</sup>. Analyser une forme symbolique c'est donc, à partir du texte (nu), tenter de décrire et de reconstituer les objets mentaux qui lui correspondent. Lorsque l'on compare le cédérom avec l'évaluation alors portée sur les potentiels d'autres types de supports de la culture, on peut esquisser un certain nombre d'hypothèses quant à ce que révèle la prise en compte plus ou moins directe du statut de l'auteur d'une œuvre par le récepteur. Ainsi, plus on imagine qu'une œuvre est signée (essais, romans, cinéma), plus elle renvoie à des convergences d'où l'on se sent en mesure d'interpréter l'œuvre qui nous est proposée (une histoire, un raisonnement). Inversement, au vu des commentaires recueillis sur le cédérom *Michel Ange*, le cédérom semblait être nettement plus associé à une présentation dépersonnalisée de l'information, dont l'auteur pouvait être interchangeable.

---

<sup>124</sup> MOLINO, Jean, *Approches sémiologiques dans les sciences humaines*, Lausanne : Payot, 1993, p. 134.

Certes, les romans policiers ont, eux aussi, souvent la réputation d'être interchangeables et ce sont en tout cas ceux pour lesquels l'aspect générique – policier – précède souvent le nom de l'auteur. La situation du roman policier place le lecteur dans une position qui ressemble à celle de l'usager de cédérom : tous deux doivent présumer, dans le pacte de réception qu'ils passent avec l'œuvre, que tous les faits qui vont leur être présentés ont une logique qui les lie entre eux. La seule différence – et elle est de taille – c'est que la consultation faussement synoptique des cédéroms (les écrans apparaissaient les uns après les autres) n'a pas de véritable but. Contrairement à la conjecture policière, où il s'agit de découvrir un coupable, les liens du cédérom risquaient de n'être que purement anecdotiques et ne pouvaient – sauf exception des cédéroms encyclopédiques ou bibliographiques – être présumés. Cette différence empêchait ainsi les « lecteurs - navigateurs » de cédéroms d'instruire une véritable démarche exploratoire d'un cédérom à un autre, ce qui peut expliquer le caractère incertain de ce support et les attentes déçues de bon nombre de ses usagers.

Mais comment expliquer la progressive disparition du cédérom du marché des produits informatisés, alors même que la période ayant vu son déclin correspond au développement d'Internet ? Faut-il y voir l'expression d'une concurrence entre médias ou plutôt les effets d'une convergence (les productions autrefois exprimées sur le support du cédérom ayant migré sur les réseaux) ? Le fait que les logiciels (*Hypercard*, *Director*, etc.) permettant de développer les applications hypermédias présentées sur cédérom aient peu à peu évolué, pour permettre la programmation d'animations multimédia en ligne, laisse penser que le type particulier d'interfaces contenu sur ce support a migré vers une présentation sur Internet. Certaines des interfaces graphiques de « page-écrans » sur le web, analysées par Nicole Pignier et Benoît Drouillat<sup>125</sup>, dérivent, à n'en pas douter, de dispositifs implémentés sur cédérom. « vignettes sur calques », « carrousel » d'images, « grilles » ou « organisations séquentielles » correspondent à des modes d'organisation de l'information à l'écran déjà expérimentés dans les produits interactifs multimédia vendus sur cédéroms dans les années quatre-vingt-dix. Pourtant, à la différence des cédéroms, ces interfaces web, ne caractérisent généralement pas des sites Internet renfermant des

---

<sup>125</sup> DROUILLAT, Benoît, PIGNIER, Nicole, *Le webdesign. Sociale expérience des interfaces web*, Paris : Hermès, 2008, p 63 - 120.

contenus textuels conséquents. Prédominantes sur les sites commerciaux, musicaux ou consacrés à des productions télévisuelles ou cinématographiques, elles engagent des médiations différentes de celles à visées pratiques ou documentaires, massivement adoptées sur cédéroms. Surtout, elles mettent en œuvre des solutions graphiques singulières, qui divergent des normes établies par les instances de régulation du web pour garantir la compatibilité des technologies qui y sont utilisées. À ce titre, elles ne s'inscrivent pas pleinement dans le mouvement de normalisation ayant initialement permis le développement d'Internet et des échanges de données structurés, principalement sur le plan textuel.

Il convient donc d'étudier le cas du cédérom, et singulièrement du cédérom culturel, pour ce qu'il est : un cas d'extinction d'une technique et d'un projet de médiation culturelle et/ou didactique n'ayant pas su trouver ses publics. En l'absence d'auteur et de point de vue singulier, il n'a pas su convaincre les lecteurs habituellement intéressés par la découverte de propos sur la culture. Complexe, dense, hétérogène dans ses modes de présentation et d'indexation textuels et iconographiques, il n'a pas su délivrer non plus les services documentaires rendus par des médias audiovisuels traditionnels. Ce décalage entre attentes et perceptions s'est fait ressentir avec d'autant plus de vigueur auprès de ses usagers que les discours d'accompagnement qui en encadraient la diffusion en vantaient la simplicité d'utilisation et le caractère intuitif, comme le soulignent Jean Davallon et Joëlle Le Marec :

« En effet, le discours d'accompagnement sur les nouvelles technologies prône la possibilité d'une utilisation allégée de tout projet. Est mis en avant, au contraire, le caractère plaisant, intuitif, immédiat du rapport au cédérom, qui manifesterait ses propres potentialités et livrerait son propre mode d'emploi dans le moment même où il est appréhendé. L'utilisation elle-même peut ainsi être anticipée comme étant sa propre finalité, c'est-à-dire qu'elle peut apparaître comme promettant un rapport anonyme, plaisant, intuitif et immédiat, à la technique et à la culture. »<sup>126</sup>

Ce rapport plaisant à la culture, cette inscription dans le champ du « divertissement » qui conduit en principe à l'adoption de formats cherchant à concilier les impératifs de la

---

<sup>126</sup> DAVALLON Jean, LE MAREC Joëlle, « L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des Musées », in *Réseaux*, 2000, volume 18 n°101 p. 191.



créativité et de la standardisation<sup>127</sup>, n'a pas été assumée par les éditeurs de cédéroms. En dehors des applications encyclopédiques ou ludiques, ces derniers ont certes multiplié les propositions d'interfaces sensément intuitives, pour des contenus toujours plus nombreux et diversifiés. Se faisant, ils ont considérablement brouillés les pistes, semant leurs publics potentiels entre des offres relevant du livre, du cinéma, de la télévision ou de la radio, sans que des formats ou des genres se dégagent nettement. Au demeurant, l'apparition du DVD ayant débouché sur d'autres propositions éditoriales (bonus de films ou de documentaires, notamment), le cédérom a décliné progressivement jusqu'à être réduit à un simple support matériel de sauvegarde informatique. Le cédérom a donc échoué là où le jeu vidéo semble avoir réussi en proposant à ses utilisateurs des formes de divertissement spécifiques mais tirant une part de leur rationalité de leur filiation avec d'autres médias (voir partie 3, chapitre 3.2, sections 3.2.3 et 3.2.6).

#### **1.2.5. Écrits d'écran, écrans écrits : vers une re-matérialisation du texte numérique.**

Contrairement au cédérom, les applications web des technologies numériques ont été très tôt astreintes à des processus stricts de normalisation. Le passage d'un support matériel tel que le cédérom au réseau Internet est actuellement commenté dans la sphère médiatique comme une évolution vers la « dématérialisation ». Pourtant, ce passage correspond, en matière d'édition de textes informatisés, à une prise en compte de plus en plus grande des contraintes matérielles liées aux écrits d'écran. Cette prise en compte, dont témoigne le développement du format d'écriture sur Internet *hypertext markup language* (html), n'a que très peu éveillé l'intérêt des chercheurs tant elle s'inscrit dans le prolongement des pratiques d'édition et de lecture liées au livre imprimé. Ainsi, si l'on a consacré beaucoup d'efforts à décrire et à analyser les effets potentiels ou avérés de l'hypertexte en termes d'innovation, les limitations ou les préconisations qui se sont attachées très tôt au format de données *html* ont été très peu étudiées. Or, en tentant d'éviter l'écueil du déterminisme technique (et d'accorder trop d'attention à la couche logicielle), en étudiant le lecteur et l'auteur dans leurs compétences et autorités respectives lors du passage au numérique, en

---

<sup>127</sup> On pense ici aux travaux d'Edgar Morin ou des *cultural studies*, voir plus loin en partie 2, chapitre 2.2, section 2.2.2.

analysant le devenir de l'éditeur sur Internet, la plupart des études sur les lectures à l'écran ont, sans le vouloir, signé trop tôt l'acte de décès du texte imprimé. En effet, considérant que le texte numérique, évanescant, s'affiche en quelque sorte « instantanément » à l'écran et que les transformations interviennent avant cet affichage (du côté de l'éditeur et de l'auteur) et après (chez le lecteur, voire chez le lecteur-auteur), on a fait passer à la trappe le rôle portant central jusqu'alors joué par l'imprimeur dans les médiations du livre. Pourtant, comme le rappelle Roger Chartier, les actes de lecture se définissent dans la rencontre entre des manières de lire et des protocoles de lecture :

« [Il convient de se souvenir] ensuite [...] que les actes de lecture qui donnent aux textes des significations plurielles et mobiles se situent à la rencontre de manières de lire, collectives ou individuelles, héritées ou novatrices, intimes ou publiques, et des protocoles de lecture déposés dans l'objet lu, non seulement pour l'auteur qui indique la juste compréhension de son texte mais aussi par l'imprimeur qui en compose, soit avec une visée explicite, soit sans même y penser, conformément aux habitudes de son temps, les formes typographiques ». <sup>128</sup>

Le texte qui s'affiche sur les écrans des ordinateurs n'est pas un texte ensauvagé, aligné comme « au kilomètre », sans bornes. Lorsque l'on étudie la structuration du texte numérique au travers du *html* et ses spécificités, on l'aborde presque systématiquement sous l'angle du « texte balise », des effets produits par les dispositifs hypertextes ou de navigation sur l'écran. À l'instar d'Yves Jeanneret<sup>129</sup> ou de Jean Davallon<sup>130</sup>, par exemple, on fonde alors la différence entre « écrit d'écran » et imprimé sur la propriété du premier à se transformer en un « texte-outil ». Ce texte-outil, ou « textiel », sollicite fortement le lecteur en l'engageant à manipuler le texte pour le faire advenir. Pragmatique, le textiel permet d'assurer la relation entre deux pages ou deux sites web, ou entre une page et une ressource graphique ou textuelle, etc. Ce texte incorpore ainsi la dimension technique et logicielle du texte, le support de l'écriture, et devient un élément constitutif du texte.

---

<sup>128</sup> CHARTIER, Roger, *Pratiques de la lecture*, *op.cit.*, p. 80.

<sup>129</sup> JEANNERET, Yves, *Y a-t-il (vraiment) des Technologies de l'Information ?*, *op.cit.*

<sup>130</sup> DAVALLON, Jean et *al.*, « L'usage dans le texte : "les traces d'usage" du site Gallica », in SOUCHIER, Emmanuel, et *al.* *Lire, écrire, récrire : objets, singes et pratiques des médias informatisés*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information, 2003, p 45-90.

Mais cette différence fondamentale avec le texte imprimé ne doit pas faire oublier ce qui, au sein du texte numérique, réintroduit des permanences, déterminantes pour les lecteurs avec les formes imprimées du texte, ce qui contraint leurs lectures et peut les inciter à ne pas déployer toutes les potentialités ou anticipations inscrites dans ce textiel ou dans l'« architexte »<sup>131</sup>. En clair, rien ne dit qu'un lien sera activé du seul fait qu'il est activable, de la même façon qu'on ne tourne pas une page de livre du simple fait que cela est possible. Rien ne dit également que l'on choisira, du côté des éditeurs, de rompre avec une mise en page conventionnelle du simple fait que cela est possible. Des éléments de typographie, de titrage, de composition de la page contribuent à donner au texte numérique des propriétés similaires au texte imprimé, propriétés que l'on oublie souvent au profit de celles qui engendrent potentiellement la rupture voire l'hybridité.

Or, dans les usages savants comme commerciaux, il faut reconnaître que les lectures sur écran empruntent des voies qui diffèrent très nettement des quelques expérimentations littéraires, artistiques, ou professionnelles les plus commentées pour illustrer les caractéristiques du texte numérique. Le plus souvent, on étudie les pratiques d'écriture ou de lecture des médias informatisés dans des contextes « extrêmes », ou en tout cas les plus favorables aux transformations sociales et culturelles, un peu comme si l'on étendait les propriétés du texte encyclopédique à l'ensemble de la production éditoriale imprimée. Inversement, la prise en compte du fait que tout utilisateur du web peut diffuser ses propres textes conduit à analyser la production du texte numérique comme un vaste *eldorado*, un monde de possibles infinis, de dérégulation et d'absence de normes. Considérer les choses sous le même angle en matière d'imprimés conduirait à étudier le champ des possibles en abordant les écrits de documents courant de la Pléiade jusqu'aux fanzines. Dans un cas on s'impose le respect de normes typographiques strictes (inspirées à la fois du *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*<sup>132</sup> et des choix qui ont été faits par l'éditeur pour calibrer sa collection) ; dans l'autre, on applique ces normes avec beaucoup plus de libertés, selon son niveau de compétences en publication assistée par ordinateur (PAO), son expérience de lecteur, ou tout simplement l'intérêt que l'on a

---

<sup>131</sup> Terme qui désigne les écritures qui, en informatique, conditionnent la production ou la réception d'autres écritures (logiciels de traitements de texte, de messagerie, moteurs de recherche, etc.)

<sup>132</sup> COLLECTIF, *Lexique des règles typographiques en usage à l'Imprimerie nationale*, Paris : Imprimerie nationale, 2002.

développé pour ces questions. Les qualités inventives de bon nombre de fanzines, leur caractère hybride (entre littérature et bandes dessinées, entre reportage et roman-photos, etc.) ne peuvent être étendus à l'ensemble de la production imprimée et ne présument pas des compétences des lecteurs entendues dans leur acception la plus large.

Ainsi, étudier les permanences entre imprimé et numérique dans le traitement matériel des écrits d'écran devrait inciter à la prudence interprétative. Cela d'autant plus qu'une telle posture peut contribuer à expliquer certains des phénomènes observés dans le cadre de cette étude sur les usages et les représentations du numérique en bibliothèques : la prédominance des discours et des études portant sur les applications savantes des technologies numériques, la permanence des usages du livre à Internet, la façon dont les compétences des lecteurs peuvent orienter leurs navigations sur le web ou bien encore le déclin du cédérom comme objet cherchant à inscrire ses usages dans l'« hypermédia ».

Les applications Internet ont été initialement développées par des milieux scientifiques et universitaires. Ces origines ont d'abord débouché sur une série de rationalisations techniques permettant de mettre en conformité des moyens techniques avec des finalités clairement établies : favoriser les échanges entre chercheurs, autoriser la présentation de textes scientifiques en ligne, en garantir la forme durant l'échange puis l'archivage, etc. Surtout, elles ont permis de soutenir la diffusion d'Internet en construisant des représentations cohérentes de ce que devaient être et permettre les technologies numériques. On attendait d'elles qu'elles soient des innovations et des productions élaborées, partagées, discutées en communautés, pour des usages permettant une communication plus libre, directe, et moins hiérarchique qu'auparavant, comme le rappelle Patrice Flichy dans son étude de l'imaginaire d'Internet :

« Cette cohérence des représentations s'explique en partie par le fait que les différents projets d'informatique communicante se sont développés dans des univers sociaux relativement homogènes : l'université, la contre-culture, les mouvements communautaires... Mais que s'est-il passé quand Internet devient, dans les années 1990, un produit de masse avec des utilisateurs très variés ? Un nouveau discours sur l'informatique communicante et son impact sur la société apparaît alors. Ce n'est plus celui des informaticiens ou des

premiers utilisateurs, mais celui de spécialistes de la parole, experts et journalistes écrivant dans la presse informatique ou dans la grande presse. On assiste ainsi à une nouvelle division sociale du travail. Les concepteurs ne sont plus les utilisateurs, ni les producteurs de l'imaginaire. Ces trois fonctions se sont séparées. Un nouveau discours apparaît, c'est celui qui va médiatiser Internet mais va néanmoins continuer à rapprocher concepteurs et utilisateurs ». <sup>133</sup>

On assiste alors à une reformulation du discours par un premier cercle d'utilisateurs, développant des pratiques savantes lettrées et ayant déjà une pratique et une bonne connaissance d'Internet. Ces « intellectuels du numérique », comme les dénomme Patrice Flichy, vont donc assumer une fonction de médiation entre les concepteurs initiaux d'Internet et les différents cercles d'utilisateurs, tendre à une stabilisation des formats et structurer les débats autour des applications savantes et lettrées d'Internet (implications dans la production et la médiation des savoirs, notamment). Les premiers sites Internet émanant d'institutions scientifiques et universitaires et les premiers courriels échangés ayant eu pour finalité de favoriser les échanges entre chercheurs, il n'est pas étonnant de constater que l'évolution de ces outils numériques ait été, au moins en ses débuts, principalement orientée par des finalités savantes.

La structuration du langage *html*, notamment, est marquée par ces origines et reprend, en les adaptant au web, les formes de catégorisations discursives qui permettent de soutenir un raisonnement, de structurer une pensée au moyen d'un texte imprimé. La description, la hiérarchisation et le formatage des sommaires, titres et sous-titres, sections, index, listes, notes, notices, tableaux, schémas etc. fait l'objet d'une attention particulière. Ils doivent, en effet, permettre non seulement de faciliter les lectures qui seront faites du texte à l'écran, mais également de permettre un traitement standardisé en matière d'édition, d'archivage, ou d'indexation. Avec l'aide d'instances de normalisation telle que le consortium W3C<sup>134</sup>, les chercheurs et ingénieurs en informatique vont donc chercher à donner aux producteurs de contenus web les moyens de traiter l'information en garantissant l'« interopérabilité » (fonctionnement garanti quel que soit le type de logiciel),

---

<sup>133</sup> FLICHY, Patrice, « La place de l'imaginaire dans l'action technique. Le cas de l'internet », in *Réseaux*, 2001, n° 109, p. 60.

<sup>134</sup> Fondé au sein du MIT en 1994, ce consortium est géré conjointement par le MIT aux Etats-Unis, l'ERCIM (ex-INRIA) en Europe, et l'Université Keio au Japon. Il se donne pour objectif de promouvoir la compatibilité des technologies du web.

l'« accessibilité » (adaptation aux besoins des utilisateurs), la « portabilité » (passage d'un support matériel à un autre) ou la « pérennité » (indexation, archivage et accès ultérieurs) des documents mis en ligne.

Avant même que les concepteurs de site web n'interviennent, les technologies d'édition telles que le *html* organisent l'espace « matériel » de l'écran en tentant de concilier les impératifs du producteur d'information (lui permettre d'organiser son document) et ceux du lecteur (autoriser les adaptations d'affichage, le type de logiciel utilisé pour consulter et éditer le document, etc.). Or, comme en témoignent les recherches en Traitement Automatique du Langage Naturel (TALN), les processus de normalisation des documents web se fondent sur des représentations de ce qu'est un document largement influencées par les traditions universitaires. Une grande importance est donc accordée aux titres et sous-titres, aux résumés, aux phases d'introduction et de conclusion, etc. Les moteurs de recherche voient ainsi leur fonctionnement hypertextuel nourri non pas tant des anticipations d'usages du web, mais plutôt des moyens dont on peut prédire automatiquement la façon dont les producteurs d'informations rédigeront leurs documents. La probabilité que le contenu d'un document soit défini dans le titre de la page ou dans les titres principaux permet d'indexer le référencement d'un document sur les mots qui seront présents dans ces balises. Les auteurs plaçant généralement leurs résumés dans un paragraphe distinct en début de document, le texte affiché par le moteur de recherche sous un résultat de requête doit de préférence être extrait de cette zone. En somme, les moteurs de recherche, qui proposent à leurs utilisateurs des liens hypertextes vers les documents qu'ils référencent, voient en fait leur fonctionnement ancré dans la « paratextualité », au sens où la définit Gérard Genette dans son ouvrage *Palimpsestes : la littérature au second degré* comme « la relation que le texte entretient, dans l'ensemble formé par une œuvre littéraire, avec son paratexte : titre, sous-titre, intertitres; préfaces, postfaces, avertissements, avant-propos, etc., notes marginales, infrapaginales; [etc.] »<sup>135</sup>. Plus précisément, les éléments « péritextuels » (titres, sous-titres, résumés notamment), qui mettent en scène le texte à l'intention du lecteur, comptent parmi ceux qui sont essentiellement utilisés dans les modèles mathématiques. Ils tentent d'éclairer la façon dont on peut rendre compte d'un document aux internautes, au moyen de procédures

---

<sup>135</sup> GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris : Seuil, 1982.

standardisées et automatisées. Il n'est cependant pas surprenant que ce « versant le plus socialisé de la pratique littéraire », selon Gérard Genette<sup>136</sup>, ces conventions, soient utilisées dans les dispositifs de médiations aux textes sur le web. Ainsi, dès avant les années deux mille et malgré l'inflation des discours vantant les mérites de l'hypertexte et la puissance des lectures en réseaux, la composition et l'indexation des pages web ont été structurées en référence à des formes canoniques de documents écrits, articulant les différentes strates du texte de façon à favoriser le plus possible l'expression d'une pensée intelligible d'un auteur à destination de ses lecteurs.

Sur un autre terrain, Erwin Panofsky, en étudiant les effets de la pensée scolastique sur l'architecture gothique<sup>137</sup>, a démontré comment la diffusion d'une « habitude mentale » pouvait produire ses effets jusque dans des opérations de création artistique. En favorisant le recours à certaines méthodes d'analyses, la scolastique (recours aux divisions et subdivisions, sensibilité à la symétrie, notamment), a, selon l'auteur de l'ouvrage *Architecture gothique et pensée scolastique*, conduit à l'émergence de formes artistiques traduisant une nouvelle vision du monde, incorporée en schèmes de pensée. Sans aller jusqu'à emprunter cette voie structuraliste, on peut cependant retrouver dans les formes de structuration des matériaux textuels développées dans les langages de programmation *html* ou *xml* une série de références aux conventions littéraires et bibliographiques qui ont été dessinées par différentes communautés de lettrés depuis le Moyen-Âge.

#### **1.2.6. Conventions typographiques et littéraires, normalisations numériques.**

Il est en tout cas indéniable que les chercheurs et les ingénieurs développant les interfaces d'affichage du texte à l'écran, ainsi que les procédés d'indexation de ce dernier par les moteurs de recherche cherchent à anticiper à la fois les usages des concepteurs des pages

---

<sup>136</sup> GENETTE, Gérard, *Seuils*, Paris : Seuil, 1987, p 18.

<sup>137</sup> PANOFSKY, Erwin, *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris : Éditions de Minuit, 1970.

numériques (en étudiant leurs procédés de création de sites web<sup>138</sup> ou de livres électroniques<sup>139</sup>), et ceux de leurs lecteurs<sup>140</sup>.

De la même façon, les concepteurs de pages ou de documents web (*webdesigners*, mais aussi développeurs de logiciels de création ou de gestion de contenus web, de plateformes de blogs, webmestres, rédacteurs) tiennent eux aussi compte, lors de leur activité créatrice, de la présence du lecteur et tentent d'anticiper ses comportements<sup>141</sup>. Les langages de programmation *html* ou *xml* donnent à ces créateurs des possibilités d'édition variées. Mais la plupart d'entre eux adoptent des principes d'ergonomie définis et diffusés dès l'origine d'Internet par les premières institutions ayant eu à gérer d'importants sites web : les grands organismes de recherche (on pense au CNRS en France avec le *Guide de recommandations ergonomiques* de Sylvie Baesler<sup>142</sup>) ou d'universités américaines telles que Yale.

Ainsi, dès 1997, les chercheurs Sarah Horton et Patrick Lynch rassemblent en un ouvrage une série de recommandations ergonomiques diverses incitant les concepteurs de sites web à prendre en compte le fait que les utilisateurs d'Internet sont avant tout des lecteurs, comme en témoigne l'extrait suivant :

*« Readers experience web pages in two ways: as a direct medium where pages are read online, and as a delivery medium to access information that is later downloaded into text files or printed onto paper. Your expectations about how readers will typically use your site should govern your design decisions. Documents to be read online must be concise, with the amount of graphics carefully "tuned" to the bandwidth available to the mainstream of your audience. But don't patronize your readers or insult their intelligence. The common advice that the Web is dominated by semi-literate "screenagers" who won't read more than two sentences in a row is grossly exaggerated, and probably irrelevant to you and your audience anyway. You do not need to "dumb down" your content or*

---

<sup>138</sup> Par exemple LANDAY, James A., NEWMAN, Mark W., « Sitemaps, storyboards, and specifications: a sketch of Web site design practice », in *Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* New-York : ACM, 2000, p 263 - 274

<sup>139</sup> Voir HENKE, Harold, *The use of book metaphors in the design of electronic books*, SIGGHI Conference Designing Electronic Books Workshop, 1999.

<sup>140</sup> Par exemple LANDONI, Monica, *The active reading task : e-books and their readers*, New-York : ACM , New York, 2008.

<sup>141</sup> Voir COURBET, Didier, FOURQUET-COURBET, Marie-Pierre, « Les processus psychologiques lors de la création publicitaire », in *Hermès* n°41, 2005, p. 67-74.

<sup>142</sup> BAESLER, Sylvie, *Guide de recommandations ergonomiques*, CNRS 1997 (V.1.0) - 2005 (V.3.0) : <http://www.dsi.cnrs.fr/methodes/ergonomie/documentation/Guidergoweb2005.pdf>



*shave it to a meaningless skeleton. Just be aware that readers will typically want to print longer pages or more complex presentations to read "offline" from paper.* »<sup>143</sup>

En adaptant le contenu et la présentation d'un site web à ses publics – sans pour autant considérer ces derniers comme des adolescents éloignés de la culture écrite – en anticipant sur la façon dont ces publics liront les informations qui seront mises à leur disposition (sur écran ou après impression), les concepteurs et les gestionnaires de sites web sont invités à entreprendre un travail d'anticipation finalement assez semblable à celui de tout éditeur. La grande majorité de ces recommandations ergonomiques reprennent des normes typographiques en vigueur en matière d'édition imprimée (choix et uniformisation des polices de caractères, respect des conventions typographiques, limitation du nombre de caractères sur une page, interlignage, etc.). S'y adjoignent des conseils permettant d'opter pour un système de navigation « efficace et intuitif », aisément compréhensible pour les visiteurs du site web. Cela revient essentiellement à adopter des conventions déjà en usages, en les adaptant à la forme et aux contenus spécifiques du site. Ces mesures ergonomiques doivent permettre aux visiteurs de se faire une idée du contenu du site, à la fois qualitativement et quantitativement (grâce à un plan du site, un sommaire, etc.). Il s'agit également de leur permettre de situer leur progression dans l'arborescence du site, et de ce qu'il est encore possible de consulter (grâce aux barres de navigation, et au fil d'Ariane). Enfin, une bonne ergonomie devrait permettre un repérage de ce qui a déjà été vu (grâce aux changements d'état des liens).

---

<sup>143</sup> HORTON, Sarah, LYNCH Patrick J., *Web Style Guide : Basic Design Principles for Creating Web Sites*, New Haven : Yale University Press, 1997, p. 41.

« Les lecteurs utilisent les pages web de deux façons : comme un media direct sur lequel les pages sont lues en ligne, et comme un media qui leur délivre un accès à l'information qui sera plus tard téléchargée en fichiers texte ou imprimée sur papier. Vos prévisions sur la façon dont les lecteurs utiliseront votre site devrait gouverner vos décisions en matière de design. Les documents conçus pour être lus en ligne devront être concis, avec un nombre d'illustrations correctement paramétré en fonction du débit disponible pour la majorité de vos publics. Mais ne traitez pas vos lecteurs avec condescendance et n'insultez pas leur intelligence. L'idée commune selon laquelle le web est fréquenté majoritairement par des adolescents à demi alphabétisés qui ne liront pas plus de deux phrases d'affilée est largement exagérée, et probablement sans rapport avec votre site et vos publics. Vous n'avez pas besoin de niveler votre contenu par le bas ou de l'appauvrir démesurément. Prenez simplement garde au fait que vos lecteurs souhaiteront imprimer les pages les plus longues ou les présentations les plus complexes pour les lire sur papier. »

Ces normes, peu à peu décrites dans le détail par le consortium W3C, tirent, on le voit, une bonne part de leurs fondements dans la comparaison des usages qui peuvent être faits du livre, en restituant certaines de ses fonctionnalités pratiques : reproduire l'effet de progression dans l'ouvrage, permettre un survol du contenu, garantir une progression cohérente de la lecture, etc. Elles vont peut à peu se diffuser et être reprises sur de très nombreux sites, sous formes de règles simplifiées telles que :

« Les animations constantes sur les pages attirent l'attention et ne permettent pas à l'utilisateur de se concentrer sur le contenu de la page. Laisser l'utilisateur lire en paix. » ou bien encore « il ne faut pas non plus abuser des pages trop longues, car certains utilisateurs ne prennent pas la peine de faire dérouler les pages. »<sup>144</sup>

Avec la généralisation progressive des logiciels de gestion de contenus (CMS) et des plateformes de blogs à partir du milieu des années deux mille, une part conséquente des options de mise en forme du texte ont été automatisées. Désormais, l'administrateur du site ou de la plateforme de blogs peut décider de brider les possibilités laissées aux rédacteurs pour mettre en forme leurs textes, l'idée étant d'harmoniser la forme des contributions sur un site, et d'éviter les styles fantaisistes ou les compositions ne permettant pas de tenir une ligne éditoriale. Les rapports texte/illustration reprennent fréquemment les effets d'habillage classiquement adoptés pour l'édition imprimée, et l'on recommande de ne pas ouvrir de nouvelles fenêtres pour afficher un contenu graphique lorsqu'une importance prioritaire est accordée au texte. Dans le portail d'encyclopédie collaborative *wikipedia*, par exemple, les règles typographiques et d'édition font l'objet d'un soin tout particulier afin de faciliter la lecture des articles, y compris lorsque ces derniers sont longs et abondamment illustrés.

Selon la nature des textes présentés à l'écran (encyclopédiques, scientifiques, littéraires, documentaires, actualités, etc.), des procédés de mise en forme inspirés de l'imprimé sont progressivement définis et codifiés dans le but de permettre aux lecteurs sur écran de retrouver leurs repères. Le caractère hypertextuel du web est bien entendu déterminant, et introduit des transformations qu'il est bon d'analyser en fonction du contexte de la

---

<sup>144</sup> *Le top 10 des erreurs de conception* sur le site Interface : <http://interface.free.fr/Interface/Top10.html>

réception et de la nature des sites étudiés. Cela étant, la lecture sur écran reste largement encadrée par des héritages sociaux et culturels issus du livre, tant en termes de réception, nous l'avons vu, que de production. Comme le souligne Jack Goody, les écarts entre les écrits d'écran et ceux du livre imprimé ne doivent pas être exagérés, les modes de pensées induits par l'écriture ne se trouvant pas révolutionnés avec le passage au numérique :

« Le codex a fait une différence, mais il ne faut pas exagérer la différence entre le codex et les autres supports. Je suis d'accord qu'avec l'ordinateur on passe dans un autre système qui a son importance dans nos pratiques de lettrés. [...] Voilà ce qui se passe avec l'ordinateur. Il perd de son autorité, mais il garde une certaine autorité, plus diffuse, plus floue. [...] L'autorité est distribuée mais elle existe encore. Les publications scientifiques se développent considérablement grâce aux progrès de la télécommunication de l'écriture, entre ordinateurs. »<sup>145</sup>

Ainsi, la continuité des usages entre pratiques de lectures et technologies numériques observée en bibliothèque ne relève pas centralement d'« habitudes de lecture », de « familiarisation » ou d'adaptations de la part des lecteurs aux écrits d'écran. Initiée dans les milieux scientifique et universitaire, l'édition de documents électroniques a tout d'abord épousé les contours des pratiques de lectures savantes et lettrées. Elle s'est, par la suite, généralisée par le biais de dispositifs informatisés régis par des rationalisations techniques s'inspirant de celles intervenues auparavant dans les secteurs de l'édition scientifique ou de la presse<sup>146</sup>. Parce que les éditeurs de cédéroms ont, quant à eux, investi les technologies numériques principalement sous l'angle du multimédia, en valorisant les ressources graphiques ou sonores au détriment du texte, ces rationalisations ne sont pas intervenues. En dehors d'applications encyclopédiques ou pratiques, aucun format clairement établi ne s'est fait jour dans la production de cédérom : ce type de produit culturel a, cela a été dit, peu à peu disparu du marché de l'édition électronique. Le multimédia ou l'hypermédia, selon le nom que l'on souhaite donner aux productions numériques mêlant son, images fixes et animées et texte, n'a pas conduit à l'émergence

---

<sup>145</sup> GOODY, Jack, et MELOT, Michel, « La place du livre dans le monde de l'écrit », in *Pratiques*, 2006, n° 131/132, p. 79.

<sup>146</sup> Les façons dont sont apparues ces rationalisations techniques, au travers du « dialogue » entre chercheurs en informatique, concepteurs de sites web et lecteurs, mériteraient selon nous d'être précisées par enquête, nous y reviendrons en conclusion.

d'un support autonome, proposant à ses usagers une expérience esthétique ou intellectuelle foncièrement différente des autres pratiques culturelles. S'il est courant de décrire ces phénomènes d'extinction de formes culturelles en affirmant qu'elles n'ont pas su « trouver leur public », il paraît plus pertinent d'affirmer au contraire que les publics potentiellement intéressés par le cédérom n'ont pas trouvé, dans les propositions qui leur ont été faites, matière à réflexion ni même à distraction. L'expression « trouver son public » renvoie en effet à une conception diffusionniste de la culture, à une représentation de public passifs censés être mobilisés autour des œuvres qui leur sont proposées. Or, cette observation des attitudes ambivalentes et réservées des usagers des bibliothèques à l'égard du cédérom illustre précisément combien, au contraire, l'activité interprétative des publics intervient dans la détermination du succès ou de l'échec des offres numériques.

### **1.2.7. Pratiques réflexives ou réflexivités pratiques ?**

Contrairement à ce que laisse entendre le recours au terme de « dématérialisation » pour qualifier le passage de documents écrits sur un support web, la publication de textes sur Internet constitue un processus marqué par l'application de normes et de conventions. Paradoxalement, l'existence de ces conventions plaide *a priori* en faveur des théories voulant que les utilisateurs du web utilisent les technologies numériques à cause du prétendu caractère « évident » et « transparent » de ces dernières<sup>147</sup>. En donnant aux lecteurs les repères nécessaires à leurs navigations au sein des documents, ces normes faciliteraient leur affranchissement des frontières classiques du texte et favoriseraient des actes de lectures et d'écritures ouverts, collectifs. L'hypertexte permettrait alors de rompre d'autant plus facilement avec le passé que ce dernier serait actualisé et transcendé au sein même de l'acte de lecture en ligne. La notion de la « familiarisation technique » (fréquemment convoquée, il convient de le rappeler ici, par les responsables des bibliothèques publiques lors de l'enquête) prend alors tout son sens. Il s'agit de libérer, par un entraînement au maniement technique des outils de consultation web, les

---

<sup>147</sup> Jean Davallon et Yves Jeanneret ont proposé une critique éclairante de ces théories dans leur article « La fausse évidence du lien hypertexte », in *Communication et Langages*, 2004, n°140, p 43 - 54.

utilisateurs du seul écueil pouvant entraver leurs libres navigations dans les textes consultables sur Internet. Dans cette perspective, il serait en effet dommageable que la simple gaucherie d'un geste informatique vienne limiter la participation de l'internaute à cette sorte de communion inter et hypertextuelle que constitue, aux yeux des zélés de l'hypertexte, le cyberspace.

Pourtant, il paraît difficile d'apparier ces questions de la familiarité, de la familiarisation et de la liberté conférée aux lecteurs par le réseau. Comment, en effet, concilier l'adoption conçue comme « naturelle » d'un média du fait de l'habitude qui conférerait à son usage un caractère d'évidence, avec des formes de lectures et de réflexions propres aux cultures lettrées, savantes ? Si l'habitude et l'aisance du geste liées à la routine sont traditionnellement pensées, en sciences sociales, comme des cadres d'expression de déterminants sociaux et de normes sociales (on pense aux théories d'inspirations durkheimiennes ou marxistes, et plus spécifiquement au structuralisme)<sup>148</sup>, le libre arbitre censé caractériser plus particulièrement les individus les plus cultivés repose quant à lui sur des logiques d'action engageant l'expérience personnelle et la réflexivité plutôt que l'automatisme des actions routinières et conventionnelles.

Ces couples d'opposition, entre objectivisme et subjectivisme sont, certes, caricaturaux, et les chapitres suivants donneront des exemples de pratiques généralement qualifiées d'ordinaires marquées par la réflexivité. Inversement, l'enquête sur les usages des technologies numériques en bibliothèques a permis d'observer des pratiques dites savantes marquées du sceau de l'habitude et de la routine. Pourtant, poser cette question de la familiarité et de la réflexivité à propos des lectures sur écran (y compris dans le cadre d'applications bibliographiques et savantes) permet de questionner ces allers-retours entre conventions éditoriales, normalisation industrielle et marges de manœuvre interprétatives dont disposent les internautes-lecteurs. De fait, les technologies numériques posent avec une acuité accrue le problème d'une définition de l'action et de la pratique. Peut-on encore traiter de façon discontinue accès à la connaissance savante et usages pratiques, dans la mesure où les technologies numériques proposent un accès aux savoirs par le biais

---

<sup>148</sup> Dans une perspective weberienne également, l'habitude est le produit d'une action traditionnelle, presque mécanique, qui s'oppose précisément aux formes d'actions rationnelles, qu'elles soient téléologiques ou associées à des valeurs. Voir WEBER, Max, *Economie et société. 1. Les catégories de la société*, Paris : Presses Pocket, 1995.

de médiations techniques et des dispositifs autorisant, de surcroît, des pratiques culturelles ordinaires ? Comme cela a été dit dans le chapitre 1.1, les approches scientifiques classant les usages des technologies numériques en fonction de leurs degrés d'expertise (classements qui placent inmanquablement les manipulations de ces technologies à des fins savantes au sommet de la pyramide des usages), réintroduisent *de facto* une séparation entre théorie et pratique. Cette dernière se limite à une part congrue, dès lors que la familiarisation technique autorise le déploiement d'usages cultivés et intellectuels. Inversement, les approches phénoménologiques, qui insistent sur l'expérience et le sens qu'elle revêt pour chaque individu, peuvent-elles rendre compte des cadres sociaux dans lesquelles s'opèrent ces expériences et des façons dont elles se trouvent coordonnées et médiatisées sur les réseaux numériques ? Si les technologies numériques s'imposent à leurs usagers comme « allant de soi » et les dispensent de réfléchir trop avant au sens de leur action, il reste à expliquer ce qui détermine ce cadre d'évidence.

Dans *Le sens pratique*<sup>149</sup>, Pierre Bourdieu a tenté de dépasser les limitations propres aux théories relevant de l'objectivisme et du subjectivisme en s'intéressant aux « logiques de la pratique ». En effet, pour dresser une « économie générale de la pratique » et fonder une « science des pratiques », Pierre Bourdieu propose de recourir à un modèle d'analyse étudiant tous les éléments sociaux permettant le passage des acteurs d'un état de passivité à l'activité. Ainsi, le concept d'*habitus* condense les notions de sédimentation (d'expériences passées, d'héritages culturels) et de génération (de pratiques). Il détermine à la fois les capacités que les individus peuvent mobiliser en vue de produire une action, mais également leurs prédispositions, leurs habitudes et leurs manières d'être. L'*habitus* se présente donc comme un « commutateur d'action », une sorte de trait d'union entre les déterminations sociales intériorisées et l'extériorisation individuelle que constitue toute action. Cela autorise un changement d'état, du passif, acquis et incorporé, à l'actif, extériorisé. En somme, l'*habitus* est, selon Pierre Bourdieu, au principe d'une « connaissance sans conscience, d'une intentionnalité sans intention et d'une maîtrise

---

<sup>149</sup> BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, Paris : Éditions du Seuil, 1994.

pratique des régularités du monde qui permet d'en devancer l'avenir sans avoir besoin de la poser comme tel ». <sup>150</sup>

La logique pratique fait alors des membres d'un champ social (ceux qui disposent d'un habitus adapté au monde au sein duquel ils évoluent puisqu'ils y sont nés), des tacticiens aguerris. Leurs actions étant adaptées au jeu social auquel ils participent, ils n'ont pas besoin de réfléchir à leurs sens. Et lorsqu'une forme de réflexion apparaît sur la pratique, elle n'est en fait tournée, selon Pierre Bourdieu, que vers l'accomplissement de l'action elle-même et son efficacité, non vers les conséquences générales ou potentielles de cette dernière :

« A l'opposé de la logique, travail de la pensée consistant à penser le travail de la pensée, la pratique exclut tout intérêt formel. Le retour réflexif sur l'action elle-même, lorsqu'il survient (c'est-à-dire presque toujours en cas d'échec des automatismes), reste subordonné à la poursuite du résultat et à la recherche (qui ne se perçoit pas nécessairement comme telle) de la maximisation du rendement de l'effort dépensé. Aussi n'a-t-il rien de commun avec l'intention d'expliquer comment le résultat a été atteint, et moins encore de tâcher à comprendre (pour comprendre) la logique de la pratique, défi à la logique logique. » <sup>151</sup>

Ainsi, même lorsque les acteurs font preuve de réflexivité dans le cadre d'une conduite d'action (par exemple lorsqu'il s'agit de manipuler un cédérom), ils ne le feraient que pour augmenter l'efficacité de leur usage (trouver un maximum d'informations, par exemple) et non pour réfléchir au sens de cette action (quels lecteurs ou spectateurs sont-ils ?). Pierre Bourdieu, en s'élevant contre les théories qui envisagent les actions sociales comme étant orientées rationnellement et intentionnellement vers des fins explicites, évacue toute réflexivité logique du cadre de l'habitus. Et si l'auteur du *Sens pratique* admet l'idée que toutes les actions sociales ne rentrent pas dans ce cadre (il faut reconnaître l'existence de d'actions conduisant à des formes de domination symbolique), l'habitus s'impose selon lui dans la très grande majorité des modèles d'actions. Si tous les acteurs sociaux sont mus par le sens pratique, certains ont tout de même conquis des instruments de réflexivité

---

<sup>150</sup> BOURDIEU, Pierre, *Choses dites*, Paris : Éditions du Seuil, 1987, p. 20, cité dans COSTEY, Paul, « Pierre Bourdieu, penseur de la pratique », *Tracés. Revue de Sciences Humaines*, n°7/2004, p 14.

<sup>151</sup> *Ibid.*, p. 153.

d'une autre nature, notamment grâce à l'école, qui leur permettent de sortir de la « logique pratique » pour accéder à la « logique logique » et à la maîtrise symbolique du monde.

En ce sens, si l'on admet que les formes les plus savantes d'usages des technologies numériques sont le fait des individus les plus diplômés et traduisent de ce fait des programmes de réflexivité différents de ceux qui relèvent du sens pratique, on aboutit à nouveau au paradoxe de départ. Comment expliquer, en ce sens, le poids des conventions et des normes, de formes routinisées d'actions dans ces usages d'une nature sensément différentes des usages les plus ordinaires (et de ce fait dominés, soumis à la raison pratique) ?

Bernard Lahire propose, dans son livre *L'homme pluriel*, de sortir de cette impasse en considérant que tous les acteurs disposent de capacités réflexives (logiques et non exclusivement pratiques), mais que leurs conditions d'existence ne les amènent pas à les mettre en œuvre dans des proportions égales :

« Par exemple, le footballeur a l'habitude de taper (de différentes façons) dans un ballon et ce geste ne lui demande aucune réflexion ni aucune planification préalable. Mais de la même façon un grammairien a l'habitude de porter un regard grammatical sur des énoncés (habitude qui se déclenche sans effort réflexif particulier dès lors qu'il est en situation de grammairien ou de philologue). [...] Le footballeur peut acquérir aussi (dans son métier ou hors de son métier) des habitudes de réflexivité, le grammairien a forcément acquis (dans son métier ou hors de son métier) des habitudes non réflexives, mais ce qui les sépare c'est la part du temps passé par l'un et par l'autre à l'incorporation d'habitudes réflexives ou non réflexives, et par conséquent la part que prennent les habitudes réflexives (planification, conceptualisation, théorisation...) dans leur stock respectif d'habitudes incorporées »<sup>152</sup>.

Le concept d'*habitus* subsumerait ainsi des « *habitus* pratiques » (fonctionnant plus généralement à la maîtrise pratique du monde) et des « *habitus* réflexifs » (fonctionnant plus généralement à la maîtrise symbolique).

---

<sup>152</sup> LAHIRE, Bernard, *op.cit.*, p 170-171.





Dans cette perspective, les individus seraient amenés à mobiliser de façon inégale ces types d'habitus dans des programmes de socialisation différents. Les pages qui suivent proposeront d'autres pistes pour aborder cette question de la maîtrise pratique ou symbolique et de la réflexivité, mais un détour par cette problématique de l'habitus s'imposait, dans le cadre de cette étude sur les effets des technologies numériques en bibliothèques. En effet, l'enquête sur les publics des bibliothèques a permis d'observer la diversité des logiques d'usages et l'éclectisme des curiosités des publics face à des offres documentaires et numériques variées. Elle a à la fois souligné la permanence de certains déterminants sociaux et l'ambivalence des attitudes des usagers à l'égard des technologies numériques, même dans les fractions les plus sensibles à la nouveauté et aux formes les plus « savantes » de la culture. Surtout, elle a montré combien il était difficile de prédire l'adoption d'attitudes ou la conversion à des usages au regard des seuls déterminants sociaux. Et même dans les cas les plus favorables (selon les critères établis par les médiateurs des bibliothèques) d'adoption et de conversion à des usages, il ne paraissait pas évident de conclure au développement d'attitudes réflexives spécifiques ou radicalement différentes de celles généralement déployées lors de la fréquentation de formes culturelles préexistantes.

Selon les critères de réflexivité définis par Pierre Bourdieu ou Bernard Lahire, on peut ainsi lire dans les attitudes des étudiants face aux offres numériques l'expression de « logiques pratiques » dont la finalité centrale reste l'amélioration d'un résultat (optimiser le temps passé à la recherche documentaire, maximaliser les chances de trouver un résultat dans une recherche bibliographique, etc) plutôt que la mise en œuvre de programmes réflexifs logiques permettant de penser autrement son rapport à la connaissance et au monde. Inversement, les actifs, aux pratiques documentaires plus diversifiées, semblaient plus enclins à questionner leurs usages de l'une ou l'autre des technologies mises à leur disposition, non au regard des éventuels profits (symboliques ou pratiques) qu'ils pourraient en tirer mais bel et bien dans une démarche réflexive sur les conséquences de

cette adoption sur leur rapport à la culture. Le cas du cédérom est exemplaire en la matière puisque, s'il déroute et déçoit, c'est précisément au regard de son incapacité à « servir » autant qu'à « questionner ». Il est d'ailleurs frappant de constater que, devant l'impossibilité de dire s'il s'agissait de « lire » ou de « regarder » un cédérom, les actifs déclaraient majoritairement, lors des entretiens, finir par le « consulter ».<sup>153</sup> Ce terme, qui renvoie à la notion de délibération, traduit bien les hésitations qui ont accompagné sa diffusion. Finalement, un jugement a été rendu par les usagers des technologies numériques qui ont fini par trancher en optant pour des offres classiques ou, ce qui n'est finalement pas très différent de ces dernières, une déclinaison web des contenus qui étaient autrefois rassemblés sur les cédéroms.

Le public inventé et rêvé par les acteurs de l'action culturelle dans les bibliothèques s'avère, dans les faits, bien moins uniforme et policé que ne le laissent entendre les discours prophétiques du début des années deux-mille. Et si, dix ans plus tard, l'utilisation des technologies numériques a pris place dans les habitudes d'un grand nombre d'usagers, cela s'est fait sans heurts ni coup de force symbolique. Les contours de ces usages dessinés par l'enquête restent, pour la plupart, valides aujourd'hui encore. On n'assiste pas plus à un renforcement des pratiques culturelles légitimes de la lecture par la diffusion d'outils de médiation numérique à la connaissance que l'on observe un effondrement spectaculaire de la culture de l'écrit au profit d'une culture de l'image.

Pourtant, la disparition du cédérom et l'apparition de nouvelles bases de données documentaires ou de collections de DVD ne doivent pas laisser penser que le *statu quo* est de mise dans les bibliothèques publiques. Les offres numériques y ont évolué, façonnées à la fois par les interactions des médiateurs avec leurs publics et par de nouvelles problématiques idéologiques. La question des archives ouvertes préoccupe désormais davantage les responsables de la lecture publique que la question des accès aux ressources numériques, perçue comme étant réglée (en dehors des territoires ruraux ou urbains les plus défavorisés). En revanche, l'écart entretenu par ces idéologies entre public rêvé et public « constaté » demeure, notamment parce qu'il est difficile pour les médiateurs des bibliothèques d'admettre que les usagers peuvent ne pas attendre d'eux autre chose que la

---

<sup>153</sup> Si l'on déclarait « consulter » un site Internet lors de l'enquête, on en venait bien souvent à « lire » une page web.

simple proposition de services et d'outils qu'ils se chargeront eux-mêmes d'expérimenter et d'asservir à leurs propres logiques d'action. Jean-Louis Fabiani résume parfaitement ce fait en désignant cet écart par le terme de « conscience malheureuse des professionnels de l'action culturelle » :

« D'une manière générale, on peut dire que le public constaté est plus rétif qu'on ne l'imagine et aussi peut-être, simultanément, plus réflexif que la théorie sociologique devrait nous conduire à le penser. Notre point de vue est sans doute obscurci par une vision excessivement « communautaire » du public. Le public constaté est souvent au principe de ce que j'appelle la conscience malheureuse des professionnels de l'action culturelle. Loin de correspondre à la définition du public qui devrait être gagné à la culture par l'action publique, les usagers des équipements dont on fait le constat, qu'il soit savant (par les analyses sociologiques) ou pratique (par les observations que peuvent faire les personnels) ne « présentent pas bien ». C'est le cas en particulier dans les bibliothèques où le public constaté ne correspond pas exactement au public inventé, c'est-à-dire le bon public (le peuple en sa forme studieuse, pétri de bonne volonté culturelle et toujours à l'écoute des bons médiateurs) qui n'apparaît jamais dans les bibliothèques ».<sup>154</sup>

Ces publics « mangeurs de sandwiches », tel que les désigne ironiquement Jean-Louis Fabiani, sont loin de se conformer aux attentes du militantisme culturel qui espère pouvoir les convertir à des usages savants des technologies numériques, ou à tout le moins non triviaux. Et de fait, derrière les formes institutionnalisées que sont censés revêtir ces publics, il faut admettre que la diversité des situations observées lors de l'enquête (entre grande bibliothèque parisienne bien dotée en équipements mais utilisée par une majorité d'étudiants finalement peu intéressés par ces offres ou médiathèque en zone rurale mobilisant des actifs curieux des propositions qui leur étaient faites) a permis d'en donner une image beaucoup plus complexe et composite. Comme le souligne Jean-Louis Fabiani, « il n'existe pas de public en général : seuls sont manifestes des coalitions ou de regroupements éphémères que l'individualisme moderne a contribué à rendre encore plus précaires »<sup>155</sup>.

---

<sup>154</sup> FABIANI, Jean-Louis, *Après la culture légitime. Objets, publics, autorités*, Paris : l'Harmattan, 2007, p. 20-21.

<sup>155</sup> *Ibid.* p. 21-22.

Si le contexte idéologique des années deux mille et l'inflation de discours prophétiques qui caractérisait cette période incitait à la prudence interprétative et méthodologique (et donc à choisir d'observer les effets du numérique sur des terrains très balisés institutionnellement et scientifiquement), le milieu de cette décennie a en revanche été plus favorable à l'étude de ces groupements éphémères de pratiquants culturels. L'apparition de dispositifs techniques autorisant la participation accrue des internautes sur les réseaux (le plus souvent qualifiés de dispositifs web 2.0) a en effet contribué à créer des situations favorables à l'émergence de pratiques réflexives. Ces dernières apparaissent hors des secteurs très étudiés de l'informatisation de la lecture publique ou de la production éditoriale scientifique en réseaux numériques. Ainsi, les sites de rencontre, qui ont vu le jour pour la plupart à cette période, ont permis l'expression de formes de réflexivité dans le cadre d'écritures quotidiennes et intimes, alors même que nombre d'analyses scientifiques accueillaient avec défiance la « massification » et la diversification des usages du web. La partie 2 tentera de rendre compte de cette émergence réflexive, de son accueil paradoxal et de l'intérêt qu'elle représente pour saisir l'activité interprétative et créatrice des publics de la culture, y compris dans des situations de communication *a priori* peu favorables à l'expression de compétences identitaires et réflexives.

## DEUXIEME PARTIE.

### Des écritures de soi tournées vers autrui : les usages des sites de rencontre.

*« L'immense capacité d'enregistrement sélectif par la mémoire d'expériences de toutes les époques de la vie constitue l'un des facteurs qui jouent un rôle décisif dans l'individualisation humaine. Et plus, au fur et à mesure de l'évolution sociale, s'élargit la marge laissée à la variété d'expériences vécues qui peuvent se graver dans la mémoire de l'individu, plus les possibilités d'individualisation augmentent. »*

Norbert Elias<sup>156</sup>

Lors de l'enquête sur les usages des technologies numériques en bibliothèques, on relevait le décalage entre les attentes fortes des responsables de l'action culturelle d'un côté et, de l'autre, des usages prudents et circonstanciés des équipements informatiques mis à la disposition des publics des bibliothèques. Quelques années plus tard, les usages qualifiés de « pratiques » et « documentaires » dans le cadre de cette enquête (voir chapitre 1.1, section 1.1.5) ont très fortement augmenté dans les contextes domestiques et professionnels. Cette forme de démocratisation des accès à Internet (dont rendent compte régulièrement les publications du Département des Etudes et de la Prospective portant sur les usages du numérique) a eu de quoi dérouter les professionnels de l'action culturelle qui déploraient, au tournant des années deux mille, le « retard français » en la matière. Comme cela a été dit dans la partie 1, les équipements mis à la disposition des usagers ne semblaient pas devoir être majoritairement utilisés à des fins savantes. Pourtant, dans le même temps, les usages du « web social »<sup>157</sup> (également rassemblés sous le terme de « web 2.0 », voir en introduction générale) se sont développés rapidement au milieu de la décennie, posant les mêmes problèmes que la messagerie électronique quelques années plus tôt (détournement des postes informatiques à des fins non

---

<sup>156</sup> ELIAS, Norbert, *La société des individus*, Paris : Fayard, 1991, p. 245.

<sup>157</sup> MILLERAND, Florence, PROULX Serge, RUEFF Julien, *op. cit.*

conformes à celles attendues par les responsables des institutions publiques). Si les réseaux sociaux tels que *Facebook* ou *Twitter* occupent aujourd'hui le devant de la scène (tant en termes de volume de données échangées que de nombre d'inscrits ou d'articles qui leur sont consacrés), le milieu des années deux mille a surtout été marqué par l'émergence des sites de rencontres et des questions inédites que semblaient devoir poser leurs usages.

Apparus au milieu des années quatre-vingt-dix aux Etats-Unis<sup>158</sup>, ces sites ont en effet vu leur croissance s'intensifier au tournant des années deux mille. Suivant l'essor du web social, ces sites ont progressivement fait évoluer leurs interfaces et leurs systèmes de gestion de contenus, pour aller plus loin que les simples bases de données avec échanges de fiches standardisées et les forums de leurs débuts. Ils ont ainsi évolué vers la mise en place de plateformes intégrant des fonctionnalités plus avancées, telles que l'échanges de courriels, les tchats<sup>159</sup> ou des dispositifs de « *matching*<sup>160</sup> », de mise en relation des internautes au travers de quizz et de formulaires de plus en plus élaborés. La multiplication et la diversification de l'offre de sites de rencontre, combinée à l'augmentation (dans les pays occidentaux) du nombre d'internautes, a conduit à faire de ces sites sinon un « fait de société », du moins un « fait de communication ». Commentés par les médias nationaux de manière exponentielle à partir de l'année 2004<sup>161</sup>, les sites de rencontre ont également éveillé l'intérêt d'un nombre croissant de chercheurs, comme en témoignent les sommaires des revues de sciences sociales ou de psychologie à compter de la même période<sup>162</sup>.

---

<sup>158</sup> Voir Annexe 2.2. *Corpus des sites de rencontre étudiés*.

<sup>159</sup> Le tchat est un système de dialogue entre deux ou plusieurs personnes, par réseau interposé.

<sup>160</sup> Le *matching* est une technique de traitement automatisé des profils d'utilisateurs visant à proposer des mises en relation automatique selon des critères et des calculs variables selon les sites. Il s'agit, par exemple, proposer à un utilisateur de rentrer en contact avec un autre parce qu'il présente le même profil sexuel et éthique.

<sup>161</sup> Voir Annexe 2.1. *Corpus des articles étudiés*.

<sup>162</sup> Une requête sur la plateforme de revues en ligne Cairn.info avec les termes « sites de rencontre » témoigne de cet intérêt croissant des revues en sciences de l'information, de sociologie, d'ethnologie et de psychologie pour ces sites. Si l'on dénombre 28 articles faisant état de ces sites en 2000 ou avant, on en recense 1145 pour la période 2001-2004 puis 2485 pour la période 2005-2009 et 710 pour la seule année 2010. Voir Annexe 2.1. *Corpus des articles étudiés*.

De la thématique du progrès à celle de la régression, de l'authenticité au subterfuge, de la révolution à la reproduction, ces commentaires et analyses portant sur les sites de rencontre condensent bon nombre des couples d'opposition habituellement convoqués pour définir la « modernité ». Témoins ou symptômes de l'entrée des sociétés occidentales dans une ère « moderne », voire « postmoderne », ces sites web permettraient d'observer l'émergence de comportements et d'attitudes culturelles transformant la structuration des groupes sociaux ou bien les rapports sociaux au temps. Que l'on parle de « société de consommation » avec Jean Baudrillard<sup>163</sup> ou de « société de l'information » avec Manuel Castells<sup>164</sup>, on perçoit cette entrée dans une nouvelle ère comme dissolution du temps et des identités au profit d'autres modes d'organisation sociale. Les sites de rencontres, en créant des « communautés virtuelles », en accélérant les unions comme les désunions, en modifiant les frontières entre sphères publiques et privées, incarnent alors l'archétype du dispositif numérique révolutionnaire. Une vision positive de la modernité traduit ces évolutions liées au numérique par un gain de liberté individuelle (libre choix du conjoint), de solidarité (émergence de communautés virtuelles de célibataires, transformations des rapports de couple vers plus d'égalité), ainsi que par une fluidification des échanges sociaux (démultiplication des contacts et rapidité avec laquelle ils sont noués)<sup>165</sup>.

Pourtant, comme cela sera démontré dans le chapitre 2.1., une vision pessimiste de cette « modernité numérique » domine dans l'analyse des sites de rencontre. L'on voit en effet en eux l'aboutissement des processus d'industrialisation et d'uniformisation culturelle liés à une mondialisation accélérée par l'existence des réseaux numériques. Industrialisation, parce que les procédés utilisés par ces sites pour promouvoir leurs actions et pour mettre en contact les abonnés découlent de méthodes utilisées dans d'autres industries culturelles (presse féminine ou masculine, télévision, etc.). Uniformisation parce qu'ils tendent, dans cette perspective, à gommer toute singularité et créativité dans la création des liens pour autoriser le traitement automatique d'un grand nombre d'annonces, standardisant par là même les modes de rencontre amoureuse ainsi que les messages échangés entre célibataires. En enfermant les échanges amoureux dans un face à face à la fois privatisé et

---

<sup>163</sup> BAUDRILLARD, Jean, *op. cit.*

<sup>164</sup> CASTELLS, Manuel, *op. cit.*

<sup>165</sup> Voir Annexe 2.1. *Corpus des articles étudiés.*

médiatisé, les sites de rencontre pervertiraient la plus sacrée des valeurs traditionnelles qu'est l'amour et ne pourraient déboucher que sur la déception et le cynisme. Ils produiraient donc l'inverse de ce qu'ils sont censés faire et engendreraient une solitude croissante, d'autant plus douloureuse qu'elle s'accompagnerait d'une individualisation marquée. Ici, le numérique, en affectant l'authenticité des communications interindividuelles, signerait la fin des solidarités communautaires.

Pourtant individualisation et privatisation des pratiques ne signifient pas la fin du collectif. Comme le laisse entendre Norbert Elias dans la citation en exergue, l'individu se construit progressivement par ses expériences sociales. C'est donc précisément ce processus de socialisation qui construit son individualité, son identité propre. Il n'y a pas opposition entre individu et société, car le fait même que l'individu façonne sa personnalité sous la pression des « commandes sociales d'autorégulation »<sup>166</sup> assure son autonomie et sa liberté. En somme, tout se passe comme si, en construisant un rempart vis-à-vis des autres, il incorporait en lui du social sous la forme des briques et de ciment prélevés de son environnement pour bâtir ce rempart. Les sites de rencontre, en multipliant les interactions, les expériences sociales, sont donc loin de couper leurs utilisateurs des dynamiques sociales d'autocontrôle. Ils n'autorisent pas particulièrement le déferlement de pulsions habituellement maîtrisées dans les situations de coprésence, mais offrent au contraire, cela sera montré dans le chapitre 2.2, l'occasion aux individus qui les utilisent de réfléchir à leurs désirs et à leurs pratiques culturelles.

Au demeurant, l'identité d'un individu ne constitue pas une construction fixe : elle fait l'objet de remaniements constants, d'agrandissements, de fractures et de réparations. Ainsi, la théorie des « effets limités » développée par Paul L. Lazarsfeld et Elihu Katz<sup>167</sup> a contribué à assouplir les conceptions de l'identité. Elle cherche à conférer aux individus des capacités de résistance face à l'influence des médias de masse censés jusqu'alors, comme le rappelle Daniel Dayan, « injecter idées, attitudes, et modèles de comportement à des individus atomisés, passifs, et particulièrement vulnérables »<sup>168</sup>. Alors que dans des

---

<sup>166</sup> ELIAS, Norbert, *La société des individus*, op. cit., p. 164

<sup>167</sup> KATZ Elihu, LAZARSFELD Paul L., *Influence personnelle*, Paris : Armand Colin, 2008.

<sup>168</sup> DAYAN, Daniel, « À propos de la théorie des effets limités », in *Hermès* n° 4, 1988, p 93.



théories telles que celles de la légitimité culturelle, on estime généralement que, les agents sociaux étant ce qu'ils sont, ils utilisent les médias pour conforter leurs opinions, il en va différemment dans les études de réception. On y considère, en effet, que les individus mettent en œuvre leurs capacités cognitives afin de mettre en conformité les messages véhiculés par les médias de masse avec ce qui fonde leur identité et leur existence quotidienne. Ainsi, si l'on s'intéresse aux relations interindividuelles, c'est dans la mesure où l'on considère qu'elles interviennent dans la sélectivité des informations et, à ce titre, dans la réception des messages médiatiques. On n'oppose donc pas, au sein de ce paradigme, l'individuel au collectif en cherchant à comprendre comment les relations interpersonnelles conditionnent la réception des médias ou comment s'opèrent l'appropriation sociale des contenus médiatiques (selon l'âge, le genre, le milieu social). De plus, la réception de ces derniers ne peut se déduire de leur structure sémiotique, comme le rappelle Jean-Claude Passeron dans son texte *L'usage faible des images* :

« Le rapport aux œuvres inscrit dans les œuvres ne suffit jamais à l'instaurer « en acte » par la seule efficacité de la textualité ou de la matérialité de l'œuvre. Les attentes du récepteur dépendent toujours d'une série de données contextuelles et historiques, de « circonstances » de fait, en tant que telles impossibles à déduire *more semiotico* de l'œuvre et de sa structure. »<sup>169</sup>

Pour Jean-Claude Passeron, aucun message médiatique, aucun texte ou aucune image ne peuvent imposer leur interprétation à leurs publics, quel que soit le contexte dans lequel s'effectue leur réception. Indéterminée par nature, cette dernière est donc étroitement liée au contexte dans lequel elle s'opère.

Ce type d'approches permet enfin de mieux saisir certains des aspects contradictoires de la modernité. Il offre en effet la possibilité de concilier à la fois la montée des égos engendrée par les processus d'individualisation à l'œuvre dans un grand nombre de secteurs sociaux – à commencer par la culture – et l'accentuation de l'influence exercée par les groupes d'interconnaissance au détriment des classes sociales. Dominique Pasquier note ainsi, à propos des sociabilités adolescentes, comment les groupes de pairs

---

<sup>169</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op. cit.* p. 276.

supplacent les transmissions familiales dans la hiérarchisation des valeurs culturelles. L'auteur de *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*<sup>170</sup> insiste sur les façons dont les individus coopèrent pour régler leurs engagements culturels, entre conformisme et authenticité, et non de façon exclusive en réponse à des normes légitimes émanant des classes supérieures. Cette prise en compte de la sociabilité des pratiques culturelles intervient, selon Eric Maigret, dans un contexte d'«autonomisation servie par le développement des médias de masse dans un espace public conflictuel (ce qui interdit de réduire les médias à un objet homogène, porteur d'une nouvelle forme de légitimité qui lui serait propre).»<sup>171</sup> En d'autres termes, la prescription culturelle verticale et les pressions conformistes ne suffisent plus à rendre compte des rapports qu'entretiennent les publics avec les objets culturels.

Or, les sites de rencontre ont précisément ceci d'intéressant qu'ils mettent en interrelations des individus par le biais de dispositifs normalisés, normés et stéréotypés tout en autorisant paradoxalement l'expression de formes de créativité dans la mise en scène d'eux-mêmes et dans les échanges avec autrui. Ils donnent d'abord l'occasion d'observer les façons dont les individus asservissent ces dispositifs afin de communiquer une image d'eux-mêmes la plus favorable possible (il s'agit de séduire). Ils autorisent également l'analyse des voies par lesquelles ces actes de communication leurs fournissent l'occasion d'entamer un travail sur soi d'autant plus performatif que ce dernier se trouve médiatisé et inscrit dans le cadre de sociabilités tour à tour distantes et intimes. À l'image du personnage d'Oscar Wilde, Dorian Gray, dont les actes se trouvent influencés par le portrait qu'il contribue lui-même à dessiner, les utilisateurs des sites de rencontre produisent des récits d'eux-mêmes qui peuvent devenir performatifs par leur inscription au cœur de sociabilités électroniques. En apparence frustrés et orientés vers la réduction des sentiments individuels à de pures logiques rationnelles et utilitaristes, les sites de rencontre autorisent au contraire le développement de formes de réflexivité inédites, bien loin de se borner aux logiques d'actions pratiques et conventionnelles sur lesquelles insistent pourtant la plupart des analyses qui en sont faites.

---

<sup>170</sup> PASQUIER, Dominique, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris : Les éditions Autrement, 2005.

<sup>171</sup> MAIGRET, Eric, « Après le choc des cultural studies », in MAIGRET, Eric, (dir.) MACE Eric, *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris : Armand Colin, 2005, p. 35.

## CHAPITRE 2.1.

### Des utilisateurs de sites de rencontre en pilotage automatique ?

#### Normes et ressources réflexives.

*« Elle recevra aujourd'hui une petite lettre qui, en décrivant mon état d'âme, lui indiquera légèrement où elle en est elle-même. C'est la bonne méthode et, de la méthode, j'en ai, et cela grâce à vous, mes chères enfants que j'ai jadis aimées. C'est à vous que je dois ces dispositions de mon âme qui me rendent capable d'être ce que je veux pour Cordélia. Je vous adresse un souvenir reconnaissant,*

*l'honneur vous en revient »*

*Søren Kierkegaard* <sup>172</sup>

Comme en témoignent les mots glissés par Søren Kierkegaard dans son *Journal d'un séducteur*, le fait de chercher à plaire peut réclamer de la méthode. Pourtant, l'apparition des sites de rencontre au milieu des années quatre-vingt dix, et l'augmentation de leurs usages dans les années deux mille<sup>173</sup> paraissent témoigner d'un changement radical, symptôme de la modernité occidentale. La séduction, qui passait hier pour de l'artisanat – voire de l'art lorsqu'elle était mise en œuvre par les charmeurs les plus accomplis – paraît, sur le web, se soumettre à des normes et à des méthodes presque industrielles. En décuplant les possibilités de séduire, en proposant aux hommes et aux femmes de plaire à autrui au moyen de méthodes et d'outils numériques standardisés, les sites de rencontre semblent réadapter des techniques de séduction éprouvées. Cependant, cette réadaptation ne se

---

<sup>172</sup> KIERKEGAARD, Søren, *Le journal d'un séducteur*, Paris : Gallimard, 1969, p. 153.

<sup>173</sup> Le site *Match.com* a été créé aux Etats-Unis en 1995. En inaugurant le concept du site de rencontre, il devint très vite, passés quelques problèmes techniques, le chef de file de ce secteur au niveau mondial. Ses homologues européens *Meetic* ou *Easyflirt* revendiquent chacun près de 20 millions d'inscrits en Europe, dont environ 1,5 million en France. Ramenés à la proportion d'abonnés actifs, ils concerneraient, d'après les estimations de la presse économique, entre 500 000 et 700 000 français chaque année.

ferait pas sans les dénaturer au passage ou les adapter aux enjeux des relations de couples modernes, selon que l'on adopte un point de vue pessimiste ou optimiste sur la question. De fait, lorsqu'ils sont étudiés, les sites de rencontre le sont fréquemment en vertu de leurs potentialités entropiques. Manifestations d'une « société de consommation »<sup>174</sup> ils exploiteraient, en les perfectionnant, les recettes utilisées par les agences matrimoniales (composition du portrait type de la personne utilisatrice et de celle recherchée, réduction à un ensemble de critères et de catégories, sélection des partenaires potentiels au moyen de fiches, puis mise en relation des partenaires). Signe du progrès accompli par rapport à ces agences matrimoniales, les sites de rencontre permettraient à leurs utilisateurs en quête d'un partenaire amoureux d'aller à l'essentiel sans s'embarrasser de la présence d'un tiers entremetteur. Plus directes et rapides que les petites annonces, ces procédures auraient également le mérite d'autoriser, en quelque sorte, un « retour sur investissement » bien supérieur (le nombre de rencontres potentielles autorisées excédant de loin ce qu'il était possible d'envisager jusqu'alors en ayant recours à une agence ou aux petites annonces).

Comme dans le cas des applications numériques liées à la lecture, les spécificités techniques des sites de rencontre appellent d'abord des analyses ou des commentaires s'inscrivant dans un registre anémique. Rejoignant les constats pessimistes que Søren Kierkegaard adresse aux progrès des communications, certaines des théories qui seront évoquées dans les pages qui suivent en viennent ainsi à lire, dans l'accélération et la multiplication des échanges possibles, le signe d'une dégradation des rapports interpersonnels :

« C'est ainsi que bruit ou bouillonne la vie de la génération ; bien que tout ne soit qu'un tourbillon, l'on entend sans cesse coups de semonce et tocsin exhortant l'individu à se dépêcher, vite, à la seconde même, à tout jeter par-dessus bord : méditation, silencieuse réflexion, pensée apaisante de l'éternité, sinon il sera trop tard pour faire partie de l'expédition de la génération qui se met à l'instant en route – et alors, c'est affreux. Hélas oui : c'est affreux. Et pourtant, tout, tout vise à nourrir cette confusion, la hâte insensée de cette poursuite infernale. Les moyens de communication se perfectionnent sans cesse ; l'on arrive à imprimer de plus en plus, à une vitesse incroyable ; mais la vitesse augmentant, les

---

<sup>174</sup> BAUDRILLARD, Jean, *op. cit.*

communications deviennent de plus en plus hâtives, de plus en plus confuses. [...] Comme l'individu est pris dans le tourbillon de l'impatience pour se faire tout de suite comprendre, ainsi la génération émet la tyrannique exigence de comprendre l'individu sur le champ. »<sup>175</sup>

Impatience, cynisme, égarement ou même addiction (dans le cadre des approches d'inspiration psychosociale<sup>176</sup>) sont autant de comportements que les utilisateurs « réguliers » du numérique sont censés présenter dans le cadre de leurs usages de l'informatique (voir sections 2.1.2 et 2.1.3 notamment). On suppose, en effet, que les caractéristiques des objets manipulés altèrent les valeurs voire les personnalités de ceux qui en usent. De la même façon que l'usage du numérique est censé conduire les étudiants à papillonner d'un ouvrage à un autre, sans grand respect pour les traditions lettrées, les utilisateurs des sites de rencontre sont alors décrits comme des « zappeurs » affectifs ou sexuels. Abandonnant les attitudes romantiques des flirts d'antan, ces internautes multiplieraient les échanges sans chercher à approfondir une relation : la superficialité, le divertissement et la consommation – prétendus symptômes de la modernité occidentale – trouveraient, ici encore, un domaine dans lequel s'exprimer sans limites.

Mais, en dehors de ces approches anomiques, les sites de rencontre, parce qu'ils sont d'un usage répandu, forment pour les approches technicistes et déterministes une image saisissante des transformations sociales censées être engendrées par le numérique. Ils doivent en effet provoquer des changements excédant largement les cercles intellectuels concernés par les métamorphoses du livre ou les « sous cultures » caractérisant, par exemple, les adeptes du jeu vidéo. Etudier les « amours numériques » ou le « sexe virtuel » permet alors de réactualiser des théories holistes portant sur la domination (section 2.1.1), la légitimité culturelle (2.1.2), la subordination (2.1.3) ou bien encore la marchandisation des sentiments (2.1.4), cela d'autant plus aisément que l'introduction des technologies numériques passe pour être un phénomène affectant soit l'ensemble de la société, soit des groupes parmi les plus philonéistes et les plus influents. Avatar moderne de l'industrialisme commenté par les pères fondateurs de la sociologie que sont Emile

---

<sup>175</sup> KIERKEGAARD, Søren : *La dialectique de la communication*, Paris : Payot & Rivages, 2004, p. 43.

<sup>176</sup> Voir par exemple ROSSE, Elisabeth, « Internet : un amplificateur pour les addictions comportementales », *Psychotropes* 2009/1 (Vol. 15).

Durkheim ou Karl Marx, le numérique est ainsi perçu comme le générateur d'une dynamique de transformation sociale permettant de rendre compte de ce qui caractérise la modernité. L'avènement du numérique ne déboucherait pas, dans ces perspectives, sur l'absence de règles mais bien sur le renouvellement ou la constitution de nouvelles normes sociales s'exerçant sur les individus (ou étant intériorisées par ces derniers), y compris dans les domaines affectifs et sexuels.

Pourtant, le fait de recontextualiser ces usages dans le contexte plus général de la formation des couples ou des pratiques sexuelles conduit à relativiser fortement l'impact de ces dispositifs médiatiques. Il paraît certes indéniable que les modifications survenues durant le XX<sup>ème</sup> siècle dans le couple et la structure familiale contribuent à conférer à ces derniers des motifs d'existence voire de pertinence. Pourtant, rien ne dit que les sites de rencontre bouleversent, à eux seuls, le paysage amoureux ou sexuel des sociétés occidentales. De nombreuses études sociologiques, anthropologiques et historiques<sup>177</sup> ont montré combien la monogamie a reculé dans les sociétés occidentales depuis le milieu du XX<sup>ème</sup> siècle. L'augmentation du taux de divorce (2,9 ‰ en 1960, près de 11 ‰ en 2008)<sup>178</sup>, le fait que le mariage intervienne plus tardivement dans la vie des hommes (28 ans en 1960, 36 ans en 2008) comme des femmes (25 ans en 1960, 33 ans en 2008)<sup>179</sup> ou bien encore l'autonomie plus grande des femmes au sein du couple du fait de leur accession au travail salarié et au contrôle des naissances, constituent autant de facteurs pouvant expliquer les transformations des rapports de couple et de genres. Ces transformations ont, durant le XX<sup>ème</sup> siècle, contribué à faire de la recherche d'un partenaire une question individuelle et non centralement une affaire entre familles faisant alliance au moyen du mariage. Elles rendent donc possible voire utile le recours à des sites de rencontre, dans des proportions bien supérieures à ce qui pouvaient se faire dans les décennies précédentes en matière de petites annonces ou d'agences matrimoniales.

---

<sup>177</sup> Que l'on se réfère aux travaux sociologiques ou anthropologiques français dans la lignée de Pierre Bourdieu sur les formes de la domination masculine, aux *gender studies*, aux études sur le féminisme, le couple ou la famille, on conclut à un affaiblissement du modèle traditionnel du couple centré sur le chef de famille. Pour autant, ni la « révolution sexuelle » des années soixante et soixante-dix, ni le numérique ne semblent avoir, jusqu'à présent, accompli leurs prophéties de mutations radicales des rapports hommes-femmes, comme cela sera précisé plus loin.

<sup>178</sup> Source Insee / Ministère de la Justice sur [www.insee.fr](http://www.insee.fr)

<sup>179</sup> « Statistiques d'état civil sur les mariages en 2008 » – *Insee Résultats n°100*.

Mais si l'on cherchait à mesurer aussi précisément que possible l'ampleur des effets du numérique sur les formes de sociabilités conjugales, il conviendrait de recourir à des instruments statistiques permettant de corréler l'usage de ces dernières avec des taux d'union, de rupture d'union ou de remise en couple, des variations de l'âge de l'entrée en conjugalité ou bien encore de types de conjugalités (mariages, pacs, cohabitation ou non). Force est de constater, pourtant, qu'aucunes données de ce type ne semblent pour l'heure avoir été produites. Et si l'enquête *Contexte de la Sexualité en France*, dirigée par Nathalie Bajos et Michel Bozon en 2006 pour l'Inserm et l'Ined, enregistre l'entrée des nouveaux moyens de communication dans le scénario des rencontres affectives et sexuelles des français (10% d'entre eux se seraient inscrits sur un site de rencontre), les conclusions de cette étude indiquent surtout que :

« les résultats portent la marque des évolutions de la société française au cours de ces dernières décennies, notamment la poursuite de la transformation des structures familiales, l'augmentation de l'autonomie sociale et économique des femmes, le renforcement de la norme d'égalité entre les sexes, et la précarisation de certains groupes sociaux. »<sup>180</sup>

La rencontre sur Internet débouche parfois sur une rencontre sexuelle (entre 4 et 6% des femmes de 18 à 34 ans ont déjà eu des rapports avec des partenaires rencontrés par Internet, proportion qui passe entre 7 et 10% pour les hommes entre 18 et 39 ans)<sup>181</sup>. Mais les auteurs de cette étude sont loin de caractériser ces comportements de « consommation » ou de « prédation » sexuelles, comme d'autres approches le déduisent des possibilités techniques offertes aux utilisateurs de ces sites (voir section 2.1.4).

Par conséquent, les travaux qui, sur la base de seules méthodes qualitatives (entretiens, observations ou observation participante), confèrent à Internet ou à la messagerie électronique le pouvoir de transformer en profondeur les rapports de séduction et les modes de rencontres font preuve d'une grande témérité interprétative. Cette dernière s'explique soit parce que l'on considère que les comportements observés à petite échelle seront appelés à se généraliser, soit parce que l'on imagine que la nature des relations

---

<sup>180</sup> *Contexte de la sexualité en France* sur le site web de l'Inserm <http://csf.kb.inserm.fr/csf/accueil.html>

<sup>181</sup> *Ibid.*

engagées entre les individus se trouve radicalement altérée ou réformée par les changements techniques. Paradoxalement, l'apparition de dispositifs web conduisant à la fois à un accroissement du nombre de pratiquants d'Internet et à une augmentation de leur participation sur les réseaux a conduit à une sorte de durcissement du ton théorique dans l'analyse des effets sociaux du numérique. Dès lors que la problématique des accès aux réseaux ne se posait plus avec autant d'acuité qu'au début des années deux mille, Internet a commencé à être étudié à l'aune des théories le considérant comme un « média de masse ». Passant d'une économie de la rareté à celle de l'abondance, ce média changeait de paradigme et rebattait les cartes des thématiques de la démocratie et de l'accès aux savoirs qui s'imposaient jusqu'alors (voir chapitre 1.1, sections 1.1.2 et 1.1.3). S'il était tentant de voir dans les premiers internautes une élite cultivée, philonéiste et réfléchie, l'accession d'une plus grande part de la population occidentale aux technologies numériques battait singulièrement en brèche l'idée toute faite selon laquelle il y avait homologie de forme entre usages possibles et usagers effectifs. Comment, en effet, voir dans des publics adolescents ou relativement éloignés de la chose écrite (par exemple ceux que l'on stigmatise pour leur orthographe et leur grammaire approximatives sur les forums ou les tchats) l'incarnation de « nouvelles communautés » de citoyens, mieux informées et plus participatives que celles qui étaient censées exister avant l'« ère numérique » ?

La réception qui a été faite des sites de rencontres, à compter des années 2003-2004, témoigne de ce changement progressif de paradigme et de la façon dont les internautes ont, dans les médias comme dans les analyses scientifiques, perdu de leur épaisseur réflexive. Soumis aux lois d'airain de la domination masculine et de la légitimité culturelle, influencés par les stéréotypes de la culture de masse ou pris dans des logiques capitalistes exacerbées, ces derniers auraient tendance à devenir au mieux cyniques, au pire les jouets de normes s'imposant à eux avec plus de subtilité encore que dans les époques précédentes.



### 2.1.1. Une guerre des sexes électronique ?

Pour les tenants des théories de la domination symbolique, les sites de rencontre présentent tous les traits du mécanisme subtil de la reproduction sociale. En effet, alors même qu'ils promettent à leurs utilisateurs de s'affranchir des règles classiques de la rencontre en bouleversant les règles du jeu (il y est notamment possible de chercher à séduire des personnes que l'on n'aurait pas l'occasion de rencontrer dans la vie quotidienne), ils en viendraient finalement à renforcer les mécanismes par le biais de la « naturalisation des goûts » décrite par Pierre Bourdieu dans *Le sens pratique*<sup>182</sup> et qui y opérerait à plein régime. Dans cette perspective, les internautes ne trouveraient finalement que ce qu'ils cherchent : un autre qui leur soit proche socialement. La série d'actions mobilisées par l'inscription, la recherche et le choix d'un partenaire puis par la conduite des échanges devant mener à la rencontre répondrait finalement à des « logiques pratiques ». Ces derniers seraient semblables à celles déjà évoquées plus avant à propos du « sens pratique » dont seraient amenés à faire preuve les internautes (section 1.2.7) . Cette « connaissance sans conscience » des règles du jeu de la séduction expliquerait notamment le maintien d'une homogamie peu différente de celle qui caractérisait les sociétés occidentales avant l'apparition des sites de rencontre. En effet, ces dispositifs numériques permettraient la perpétuation d'attitudes relevant de cet « allant de soi » censé conférer aux natifs d'un champ social une grande aisance dans la conduite de « logiques pratiques » orientant leur vie quotidienne. En l'occurrence, les sites de rencontre seraient le théâtre de l'expression de l'une des formes les plus pérennes et les plus subtiles de domination symbolique selon Pierre Bourdieu : la domination masculine.

Les travaux de Pierre Bourdieu sur cette domination masculine<sup>183</sup> présupposent l'existence des « formes de classifications » produites par nos cultures autour des oppositions entre sexe. Selon lui, la domination masculine correspond à une construction arbitraire du monde reposant sur des séries complexes d'opposition masculin/féminin valorisant nettement les éléments mâles. Il parle alors de vision « androcentrique ». Une vision qui repose sur tout un système d'oppositions homologues qui l'impose

---

<sup>182</sup> BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, *op.cit.*

<sup>183</sup> BOURDIEU, Pierre, *La domination masculine*, Paris, Éditions du Seuil, 1998.

objectivement et subjectivement (haut/bas, dessus/dessous, devant/derrière, droite/gauche, droit/courbe, sec/humide, dur/mou, épicé/fade, clair/obscur, dehors (public)/ dedans (privé), etc). Ces schèmes de pensée, d'application universelle, enregistrent comme des différences de nature des écarts et des traits distinctifs et les inscrivent dans un système de différences également naturelles en apparence. D'après Pierre Bourdieu, les anticipations engendrées sont sans cesse confirmées par les cycles biologiques et cosmiques. Ainsi, la différence des sexes apparaît comme étant dans l'ordre des choses, normale, naturelle, indépendante des rapports de force sociaux. Elle se présente aux individus dans toute une série de schèmes de perception, de pensée et d'action.

Pour Pierre Bourdieu, le rapport sexuel s'impose donc comme un rapport social de domination parce qu'il est construit à travers le principe de division fondamentale entre le masculin, actif, et le féminin, passif. Or, selon lui, c'est ce principe qui, mis à l'œuvre dans la construction identitaire des hommes et des femmes crée, organise, esquisse et dirige le désir sexuel : celui de l'homme s'exprime comme un désir de possession, celui de la femme comme un désir de la domination masculine.

Cette idée n'est pas nouvelle mais Pierre Bourdieu décrit en fait l'inversion des causes et des effets qui tendent à rendre naturelle cette construction. Ainsi, selon lui, ce sont les différences visibles entre le corps masculin et le corps féminin qui, étant perçues et construites selon les schèmes pratiques de la vision androcentrique, deviennent le garant le plus parfaitement indiscutable des valeurs de la domination masculine. Autrement dit, ce n'est pas le phallus (ou son absence) qui est le fondement de la domination masculine mais cette dernière qui, étant fondée sur la division masculin / féminin du monde, peut instituer le phallus en symbole de domination. On a donc affaire à une construction arbitraire du biologique, qui s'incarne dans des désirs et des plaisirs construits différemment selon que l'on est un homme ou une femme.

Pour l'auteur de *La domination masculine*, les changements observés durant le XX<sup>ème</sup> siècle dans les rapports entre sexes (essor du féminisme, transformations des modèles du couple, accès des femmes au travail salarié, etc.) ne remettent pas en cause les fondements de la domination :

« Les changements visibles qui ont affecté la condition féminine masquent la permanence des structures invisibles que seul peut percer à jour la pensée relationnelle capable de mettre en relation l'économie domestique, donc la division du travail et des pouvoirs qui la caractérise, et les différents secteurs du marché du travail (les champs) où les hommes et les femmes sont engagés »<sup>184</sup>

Lorsque les femmes travaillent, elles le font majoritairement dans les secteurs professionnels les moins valorisés et les plus proches de la sphère domestique (social, enseignement, etc). Et lorsqu'elles choisissent d'investir les secteurs professionnels les plus marqués par la domination masculine (industries, sciences), elles n'accèdent que rarement aux emplois les plus légitimes et les mieux rémunérés, et encore au prix du sacrifice de leur « féminité » (réussite sentimentale et familiale). Pour Pierre Bourdieu, même heureuse une union ne signifie pas pour la femme le relâchement de l'emprise de la domination. Dans cette perspective, si les sites de rencontre promettent de rencontrer la personne aimée – celle que la destinée est censée réserver à chacun d'entre nous – cette promesse, loin de libérer les femmes, constituerait bien au contraire le plus sûr moyen de les lier à la domination d'un homme élevé au rang d'amant providentiel. Pierre Bourdieu écrit ainsi :

« Lorsqu'il prend la forme de l'amour du destin, *amor fati*, dans l'une ou l'autre de ses variantes, qu'il s'agisse par exemple de l'adhésion à l'inévitable qui conduisait nombre de femmes, au moins dans la Kabylie ancienne ou dans le Bearn d'autrefois, et sans doute au-delà (ainsi que l'attestent les statistiques de l'homogamie), à trouver aimable et à aimer celui que le destin social leur assignait, l'amour est domination acceptée, méconnue comme telle et pratiquement reconnue, dans la passion, heureuse ou malheureuse. »<sup>185</sup>

Les schèmes de pensée structurant les représentations du corps, du beau et du bon, le désir pour l'être aimé (y compris lorsqu'il prend la forme de la passion) ne libère pas des mécanismes de la domination masculine. Au contraire, il en constitue même l'expression

---

<sup>184</sup> BOURDIEU, Pierre, *La domination masculine*, op. cit., p. 113.

<sup>185</sup> *Ibid.*, p. 116.

naturalisée et assigne un rôle déterminé aux hommes comme aux femmes, bien plus sûrement que les injonctions encadrant les mariages dits « arrangés ».

Sur un autre registre, dans son ouvrage *Fortune et infortune de la femme mariée*<sup>186</sup>, François de Singly détaille les mécanismes par lesquels les femmes paient le prix de la conjugalité, en investissant moins que leur conjoint dans la réussite professionnelle et en acceptant de tirer moins de profits de leurs diplômes, notamment. Cette concurrence entre construction identitaire et construction statutaire fournit, il est vrai une piste intéressante permettant d'expliquer l'attrait pour les sites de rencontre, autant que les critiques qui en sont faites. Considérant que ces sites mobilisent au premier chef des individus diplômés ayant connu une désunion<sup>187</sup>, on peut en effet se demander si les différences d'usages entre hommes et femmes habituellement commentées ne relèvent pas, précisément, des façons dont les uns et les autres mobilisent statut et identité dans leurs relations à l'autre sexe.

Sur les sites de rencontre, les femmes, à la recherche d'hommes au statut social privilégié, s'investiraient dans des processus de définition identitaire semblables à ceux que l'on attend d'elles dans les relations de couples « traditionnelles ». Les hommes, en revanche, auraient une fâcheuse tendance à corrompre ces dispositifs électroniques en abusant de la sincérité féminine pour parvenir à d'autres fins que la rencontre amoureuse. Jean-Claude Kaufmann<sup>188</sup> ou Pascal Lardellier<sup>189</sup> insistent ainsi sur les effets de l'anonymat dans les relations engagées à partir des sites de rencontre. Anonymat qui finirait par nuire aux femmes et par piéger les hommes dans des attitudes inauthentiques. En effet, derrière un pseudonyme, tous les mensonges sont potentiellement possibles, ce qui ne manque pas d'alimenter les discours convenus sur les différences entre les sexes. Les magazines féminins<sup>190</sup> relaient l'idée selon laquelle les hommes fréquentant les sites de rencontre mentent sur ce qu'ils sont (âge, profession, et surtout statut marital). On trouve de très

---

<sup>186</sup> DE SINGLY, François, *Fortune et infortune de la femme mariée*, Paris : Presses Universitaires de France, 2002.

<sup>187</sup> Tendance souvent mise en avant par les éditeurs des sites de rencontre, et, comme cela a été dit en introduction, les observations effectuées sur le terrain avignonnais ne vont pas dans un sens contraire.

<sup>188</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, *Sex@mour*, Paris : Armand Colin, 2010.

<sup>189</sup> LARDELLIER, Pascal, *Le cœur net. Célibat et @mours sur le web*, Paris : Belin, Nouveaux Mondes, 2004.

<sup>190</sup> Ces dernières années, des magazines tels que *Cosmopolitan*, *Elle* ou *Marie-Claire* multiplient les articles consacrés aux sites de rencontre, et prodiguent différents conseils pour en tirer le meilleur parti.

nombreux témoignages féminins allant dans le même sens sur des blogs racontant les déboires d'internautes sur des sites de rencontre :

« Mensonge n° 1 : la photo a au moins 10 ans, il a donc perdu une grande partie de ses cheveux. Mensonge n° 2 : il n'y a plus rien entre sa femme et lui et ses enfants en bas âges (conçus par le saint esprit, sans doute), c'est sa femme qui les voulait ... Au fond que voulons-nous ? Souffrir ou être vraiment heureuse ? La question ne se pose pas. La découverte de mensonges, petits ou grands fait mal. C'est une spirale que nous ne pouvons pas freiner, sur laquelle nous n'avons aucune influence. Il ment sur sa situation conjugale ou professionnelle ? Et sur quoi encore ?<sup>191</sup> »

Traditionnellement, les hommes sont réputés chercher du sexe quand les femmes sont en quête d'amour. Les hommes mentiraient donc sur les composantes familiales et professionnelles de leur identité, alors que les femmes tromperaient les internautes mâles en se rajeunissant ou en affinant leur silhouette. Les conseils prodigués par les uns et les autres<sup>192</sup> pour tirer le meilleur parti des sites de rencontre visent à contourner ces difficultés. Les femmes doivent fuir les hommes qui ne complètent pas leur profil sous les rubriques « statut marital », « enfants au domicile » ou « profession » et doivent traquer les incohérences dans les profils consultés. Les hommes, quant à eux, sont censés chercher à endormir la méfiance féminine en présentant une certaine respectabilité de façade et en mentant subtilement sur les bons critères. Pour un homme, par exemple, inutile de perdre du temps à se décrire physiquement. Ce qui compte, c'est de pouvoir engager rapidement la discussion en se constituant un profil avenant :

« La description, clairement, mis à part l'âge, la taille et le poids, elles s'en foutent. C'est limite si vous pouvez mettre au pif ça changera rien, vu qu'une fois qu'elles vous parlent elles ont oublié tout votre profil, même votre âge, sauf votre photo. »<sup>193</sup>

---

<sup>191</sup> Témoignage d'une internaute (Floreetstras) sur le blog [www.loveconfident.com](http://www.loveconfident.com)

<sup>192</sup> Les articles, ouvrages et blogs dispensant des conseils pour réussir à draguer sur Internet sont légions, en France mais surtout aux Etats-Unis. Ces guides de rencontre (*dating tips*) y font régulièrement l'objet de classements au sein de portails, gratuits ou payants, consacrés à leur évaluation.

<sup>193</sup> « Draguer sur meetic : la méthode mafio » sur le blog [www.spikeseduction.com](http://www.spikeseduction.com)

Sous les atours feutrés d'échanges courtois et romantiques, les sites de rencontre alimenteraient donc une guerre de sexes modernisée, nourrie d'incompréhensions, de petites trahisons et de récriminations entre hommes et femmes. Entre attitudes cyniques du côté masculin et sincérité désabusée du côté féminin, faut-il voir dans les sites de rencontre un autre lieu d'exercice de la violence symbolique faite aux femmes ? En apparence courtisées et valorisées par un grand nombre de sollicitations masculines, ces dernières constitueraient en fait autant de proies « faciles » pour des appétits charnels masculins débridés. Désinhibés (lorsque l'on se place dans un cadre d'analyse psychologique), ou affranchis des règles de présentation de soi et de respect d'autrui (caractérisant les rencontres en face à face dans une perspective interactionniste) sous l'effet d'une médiation électronique marquée par l'anonymat et la dépersonnalisation, les hommes se laisseraient aller à des attitudes de consommation sexuelle aux effets dévastateurs sur leur propre vie amoureuse, familiale ou même professionnelle.

### **2.1.2. Dérèglements anormaux ou nouvelles règles du jeu de la séduction ?**

Les spécificités de la médiation électronique, si elle était perçue positivement au début des années deux-mille dans une logique de familiarisation technique (voir chapitre 1.1 section 1.1.4) peut prendre, dans le contexte de son emploi sur les sites de rencontres, une orientation idéologique strictement inverse. Là où les partisans de l'idéologie technique, actifs dans les milieux de l'éducation et de l'action culturelle, faisaient rimer manipulation technique avec aisance et liberté, une vision pessimiste des sites de rencontre y lit des entraves, de l'addiction ou de l'inconséquence<sup>194</sup>. Entre frivolité et échecs, on déplore alors le sort réservé aux femmes et les risques d'addiction menaçant les hommes. Cette vision rejoint d'ailleurs la condamnation implicite dont font l'objet les usages de la pornographie sur Internet. Il est difficile, faute de données précises, de quantifier et de qualifier ces usages de la pornographie sur le *web*<sup>195</sup>. Pourtant des chercheurs tels que

---

<sup>194</sup> Voir Annexe 2.1. *Corpus des articles étudiés*.

<sup>195</sup> L'information selon laquelle 12% des sites *web* seraient destinés à présenter des contenus pornographiques est régulièrement reprise dans les magazines en ligne consacrés au web (Internet Actu, 01 Informatique notamment) sans qu'il soit possible de connaître la façon dont ont été compilées les données aboutissant à ce chiffre. En tout état de cause, le fait qu'aucun des organismes régulateurs

Daniel Welzer-Lang voit dans la généralisation des accès aux contenus pornographiques le signe de la pression croissante exercée sur les « privilèges de genres » accordés aux hommes. « Dernier bastion machiste » selon les théories féministes, les nouvelles formes de la pornographie diffusée sur le web incarneraient la résistance des hommes aux changements affectant la domination masculine. Signe d'un « repli viriliste », la socialisation pornographique permet également, pour Daniel Welzer-Lang, l'apprentissage de la dissociation entre affects et excitation sexuelle pour les jeunes hommes :

« Si l'on suit les modèles pornographiques, matrices de l'idéal masculin, les hommes vivent plus sexualité et érotisme dans un *discontinuum*, avec parcellisation du corps et du temps, et dissociation entre érotisme et affect. Et là où les femmes recherchent un tout-en-un, un homme qui soit mari et ami et amant, les hommes tendent à dissocier compagne ou épouse, et femme que l'on désire (putain ou salope). »<sup>196</sup>

On retrouverait ici l'origine du *quiproquo* régulièrement dénoncé par les femmes déçues par les sites de rencontre. Habités à « consommer » de la pornographie sur Internet, les hommes seraient, pour la plupart, tentés de sacrifier leur recherche d'une partenaire amoureuse à la satisfaction de besoins sexuels immédiats, dénués d'affects. Cela étant, Daniel Welzer-Lang pousse le misérabilisme jusqu'à identifier les hommes se réfugiant dans cette attitude de repli viriliste parmi ceux qui éprouvent des difficultés à obtenir la réussite professionnelle et sociale attendue de leur genre : « chômeurs, stagiaires à répétition, jeunes mâles des quartiers qui traînent au bas des tours ». Au misérabilisme de genre se conjugue donc un misérabilisme social, plus classique, faisant des classes populaires les victimes désignées de transformations qu'elles seraient incapables de comprendre et d'assumer. Dans cette perspective, les consommateurs de pornographie ou les dragueurs impénitents des sites de rencontre ne seraient pas que de cyniques machos, ils incarneraient également une figure moderne du *looser* : pauvre, désocialisé, réactionnaire et de surcroît frustré.

---

d'Internet, aucun état, aucun opérateur ne semble déterminé à communiquer précisément sur le sujet, souligne à quel point la pornographie constitue un véritable impensé du web, alors même qu'elle est réputée générer d'importants profits.

<sup>196</sup> WELZER-LANG Daniel, LAUGIER Sandra, MARZANO Michela, « Les hommes et le porno. La nouvelle pornographie comme résistance masculine aux changements », in *Cités* 2003/3, n° 15, p. 132.

Si l'on passe sur le fait que, comme l'ont notamment démontré nombre de travaux en sociologie de la réception, il n'est pas pertinent de réduire l'activité interprétative des individus aux contenus qu'ils consomment, il faut en tout cas convenir que ce profil d'individus désocialisés ne semble pas correspondre aux profils sociodémographiques des utilisateurs réguliers des sites de rencontre, tout au moins aux observations faites pour Avignon (voir en introduction générale). Au reste, les sites de rencontre entretenant *a priori* la plus grande proximité avec les sites pornographiques (ceux qui communiquent explicitement sur des rencontres à caractère sexuel), promettent précisément autre chose que de la pornographie.

Certes, les stéréotypes hétérosexuels qui abondent sur les images illustrant de tels sites peuvent laisser penser que l'on a affaire à des dispositifs dérivant en droite ligne des sites pornographiques relayant les modèles genrés décrits, par exemple, par Daniel Welzer-Lang. Le site *adultfriendfinder* en témoigne : on y observe a priori la permanence de clichés machistes cantonnant hommes et femmes dans des rôles de domination / soumission traditionnels. Sur l'image composant le bandeau supérieur de ce site (voir figure 2.1 ci-dessous), on peut ainsi observer deux femmes dont les habits déshabillent plus qu'ils n'habillent, portant leur pseudonyme écrit sur des zones évocatrices, faisant face à un seul homme, viril, arborant, quant à lui, son pseudonyme sur son bras.

Figure 2.1 – Bandeau d'illustration pour le site *adultfriendfinder*





Pourtant, au-delà de ces similitudes apparentes, on peut s'interroger sur la continuité des usages entre des sites pornographiques proposant, par essence, une excitation et une activité solitaires, et des dispositifs censés autoriser des rencontres réelles. Le site *adultfriendfinder* en fait d'ailleurs son *credo* : finis la masturbation solitaire ou le cybersexe, voici de « vraies personnes pour du vrai sexe ». Surtout, les relations qui sont autorisées *via* ces sites (y compris par le biais de l'écriture) s'affranchissent bien plus des conventions genrées que nombre de sites Internet, à commencer par les sites de rencontre plus traditionnels, tournés vers la rencontre hétérosexuelle. Ici, le statut importe peu, et les jeux sur l'identité s'attachent sans ambiguïté sur la composante sexuelle de la personnalité de l'utilisateur. Même si la communication de ces sites de rencontre(s) sexuelle(s) se focalise essentiellement sur les relations hétérosexuelles, ces dispositifs autorisent les rencontres *gay*, *queer* et transgenres sans leur accorder une place différente des rencontres hétérosexuelles, ni les particulariser outre-mesure. Au demeurant, il faudrait sans doute relativiser les effets normatifs qu'exercent les sites pornographiques sur les représentations des genres et des rapports entre sexes. En effet, des portails pornographiques généralistes tels que *pornotube* ou *youporn* ne se contentent pas de diffuser des contenus hétéronormés, et l'on peut accéder à des vidéos pornographiques de tous types à partir de la même interface web.

Ainsi, si l'emprise de la domination masculine s'exerce par le biais des sites de rencontre, elle emprunte certainement des contours plus subtils que ces oppositions entre attitudes masculines et féminines stéréotypées. Lorsque François de Singly étudie les petites annonces du Chasseur Français dans *Fortune et infortune de la femme mariée*, il constate surtout l'expression de la divergence des intérêts entre sexes sur le marché matrimonial. Les valeurs socialement accordées à la beauté ou à la richesse variant selon le sexe et la position sociale des individus, hommes et femmes ne partagent pas strictement les mêmes préoccupations lorsqu'il s'agit de rechercher l'âme sœur :

« La beauté féminine a non seulement plus d'attrait que la beauté masculine, elle a plus de prix. En effet, les hommes qui demandent l'excellence esthétique possèdent souvent l'excellence esthétique et l'excellence sociale, alors que les

femmes qui formulent la même exigence n'ont qu'un capital corporel. Les hommes « beaux et riches » espèrent plus que les hommes « beaux » rencontrer des femmes « belles » ; les femmes « belles » plus que les femmes « belles et riches » espèrent se marier avec des hommes « beaux ». La désirabilité du capital esthétique féminin est plus élevée que celle du capital esthétique masculin. »<sup>197</sup>

Sur les sites de rencontre comme dans les petites annonces étudiées par François de Singly, hommes et femmes exprimeraient leurs désirs de rencontre de façon différente, avant tout parce que les critères d'estimation de ce qui fait un « bon » partenaire et les moyens de le rencontrer varient. Du côté masculin – singulièrement lorsque, comme cela semble être majoritairement le cas sur les sites de rencontre étudiés, la plupart des internautes sont dotés d'un bon niveau de capital culturel et social – il s'agit de faire en sorte que les échanges débouchent sur une rencontre rapide. Les critères de beauté physique étant déterminants, seules les relations susceptibles de déboucher aisément sur une rencontre (« sans prise de tête excessive », entend-on souvent dire les hommes) sont recherchées. Pour les femmes, au contraire, le fait de différer autant que possible la rencontre constituerait un bon moyen de s'assurer de l'« excellence sociale » des prétendants. Echanger de nombreux écrits, dialoguer autour de sujets culturels, sociaux ou politiques permet de se faire une bonne idée du statut de son interlocuteur, sans qu'il faille pour autant parler de défiance excessive face à de possibles mensonges. Au demeurant, étant donné leur âge et leur statut marital, les femmes qui fréquentent les sites de rencontre ont été, cela a été dit en introduction, sans doute plus concernées que d'autres par la problématique d'une désunion.

En suivant le raisonnement de François de Singly et en considérant que ces femmes ont, durant une période de leur vie plus ou moins longue, accepté de ne pas tirer entièrement parti de leur niveau de diplôme au profit de la réussite de leur couple, on serait tenté de voir dans l'usage des dispositifs de médiation écrits qui caractérisent les sites de rencontre un bon moyen pour elles de se remettre sur un pied d'égalité vis-à-vis de leurs homologues masculins. Faire montre de sa culture, de ses compétences d'auteur et de lecteur, en nouant une relation par le biais d'échanges écrits, contribuerait ainsi à mettre

---

<sup>197</sup> DE SINGLY, François, *op.cit.* p. 31.

quelque peu à distance la valeur d'échange matrimoniale esthétique au profit de valeurs culturelles et sociales.

D'ailleurs, un site tel que *meetit* communique précisément sur ce thème, en déclinant ses publicités sur le thème « les règles du jeu ont changé ». En 2007, une publicité vidéo décline, sur un mode humoristique, les nouveaux comportements d'une série de femmes adoptant des attitudes traditionnellement attribués aux hommes (faire le premier pas, multiplier le nombre de partenaires, privilégier les critères physiques de choix, etc.). En 2010, une publicité pour le site *meetitaffinity* dresse le portrait d'une femme active qui, s'étant trompé de partenaire à de nombreuses reprises, sait désormais précisément qui elle recherche. En s'adjoignant les services d'un « sociologue expert *meetit* », Ronan Chastellier, ce site va même jusqu'à inverser le propos en parlant de « domination féminine » ou de « couplité »<sup>198</sup>. En mettant les femmes en position de choisir leurs partenaires après de longues délibérations écrites, les sites de rencontre permettraient de suspendre voire d'inverser les effets de la domination masculine. Seuls les hommes susceptibles d'échanger et de s'investir dans une relation en tenant les promesses de leur statut auraient de vraies opportunités de rencontre.

Prenant le contre-pied du misérabilisme, dont on a vu qu'il constituait un paradigme analytique et discursif récurrent à propos du sort réservé aux femmes sur les sites de rencontre, Ronan Chastellier exalte au contraire les nouvelles capacités dont feraient preuve les femmes pour prendre en main leur destinée amoureuse. Femmes actives, épanouies dans leur travail comme dans leurs relations amicales, il ne leur manquerait qu'un homme docile, acceptant de se prêter aux « nouvelles règles du jeu ». Cette figure de la femme réussissant sa vie mais trop débordée pour prendre le temps de construire (ou de reconstruire) une relation amoureuse, popularisée par exemple dans des séries télévisées telles que *Sex and the city*, *Ally Mc Beal* ou plus récemment *Cougar town*, s'impose en fait comme le double inversé du *looser* pornocrate censé incarner les vestiges de la domination masculine<sup>199</sup>.

---

<sup>198</sup> Voir, sur le site *pressroom.meetit.fr*, les communiqués de presse du 10 juillet 2009 « La couplité, idéal du couple contemporain » et du 24 septembre 2009 « Dans le couple, c'est elle qui décide ».

<sup>199</sup> On nous opposera certes le contre-exemple du personnage de Hank Moody dans la série *Californication* en incarnation du *playboy* conjuguant conquêtes féminines, popularité et succès malgré ses multiples addictions. La domination masculine aurait donc de beaux jours devant elle, si on ne tenait pas compte du

Mais, entre misérabilisme et populisme, il y a fort à parier que les évolutions marquant les rapports hommes / femmes empruntent des voies plus contrastées, et en tout cas beaucoup moins stéréotypées. Ainsi, comme le soulignent François de Singly dans la postface (datant de 2002) de *Fortune et infortune de la femme mariée*<sup>200</sup> ou bien encore Jean-Claude Kaufmann dans *La trame conjugale*<sup>201</sup>, il existe par exemple un écart parfois considérable entre les intentions et les discours des agents sociaux concernant le partage égalitaire des tâches au sein du couple et la mise en pratique effective de cette dernière. Pour François de Singly, si la valeur de complicité dans la relation de couple est surtout mise en avant par les femmes, il conviendrait de s'interroger sur « la place de l'égalité dans les critères d'estimation d'une « bonne vie conjugale » » ainsi que sur les « critères selon lesquels les conjoints jugent une relation « égalitaire » ». Pour dire les choses autrement, si les sites de rencontre permettent, à n'en pas douter, aux hommes comme aux femmes d'exprimer plus clairement leurs attentes face à une future relation amoureuse, rien ne dit que cette dernière répondra strictement aux vœux des uns et des autres.

Dans ses notes de lectures portant sur l'ouvrage de François de Singly, Michel Bozon relativise également la portée des anticipations des acteurs quant au choix de leurs partenaires. Il estime en effet que, si les petites annonces offrent l'avantage d'autoriser l'observation des façons dont hommes et femmes explicitent leurs attentes, elles ne sont pas révélatrices du fonctionnement d'un marché matrimonial, bien moins formalisé :

« C'est une erreur par exemple de vouloir caractériser le fonctionnement du marché matrimonial à partir de l'analyse des petites annonces du *Chasseur français* [...] : ce mode de transaction extrêmement formel, dans lequel les agents sont obligés d'explicitier leurs attentes, est tout à fait atypique et traduit mal la réalité d'ensemble d'un marché par ailleurs peu formalisé et peu stratégique. »<sup>202</sup>

---

fait que ce personnage poursuit inlassablement la même quête d'un épisode à l'autre : renouer avec sa femme Karen et vivre une vie de famille tranquille.

<sup>200</sup> DE SINGLY, François, *op.cit.*

<sup>201</sup> KAUFMANN, Jean-Claude, *La trame conjugale*, *op.cit.*

<sup>202</sup> BOZON Michel, Bibliographie critique, in *Population*, 1988, vol. 43, n°3, p. 684.

Plaidant pour une vision moins déterministe du marché matrimonial, Michel Bozon rejoint en cela la plupart des critiques adressées aux théories de la légitimation. La position sociale ou le niveau de diplôme des acteurs sociaux ne conditionnent pas strictement leurs préférences, et les choix des plus dotés en capital social ou intellectuel ne se portent pas nécessairement vers les pratiques les plus distinctives. Si, à un niveau macro-social, les mécanismes de l'homogamie perdurent, rien ne garantit que cette mixité sociale restreinte corresponde à une hiérarchisation des goûts prenant sens dans le quotidien des individus. En effet, conformisme social et éclectisme individuel des goûts et des pratiques ne sont pas inconciliables, comme en témoignent notamment les enquêtes menées en sociologie de la réception<sup>203</sup> (voir également chapitre 3.1, section 3.1.4).

Pour Philippe Le Guern, la généralisation des usages des médias de masse a, quoi qu'il en soit, contribué à brouiller les hiérarchies culturelles les mieux assises :

« On peut aussi penser que la généralisation des médias – que seule une minorité de résistants culturels refuse – a partiellement redéfini l'opposition du consacré et de l'illégitime, du cultivé et du populaire. Ce sont aussi les modalités d'appropriation de la culture et les logiques distinctives qui sont ébranlées par la montée de l'économie médiatico-publicitaire : la ligne de clivage ne se situe plus, ou plus seulement, entre les classes dominantes et les classes populaires, mais par exemple entre les pratiques porteuses des signes de la modernité et celles qui sont marquées par la ringardise.<sup>204</sup> »

En l'occurrence, avec le déclin supposé du pouvoir distinctif de la lecture et de l'écriture, il n'est pas assuré que les sites de rencontre offrent aux femmes des moyens renouvelés d'accéder aux hommes « riches et séduisants » décrits par François de Singly. Du fait de l'éclectisme culturel caractérisant les sociétés occidentales, les échanges entre futurs partenaires tiennent sans doute moins de l'évaluation d'autrui que de l'autoévaluation de ses propres goûts ou pratiques, comme cela sera démontré dans le chapitre suivant (voir chapitre 2.2, section 2.2.2).

---

<sup>203</sup> On pense ici aux travaux d'Emmanuel Pedler sur les publics de l'opéra ou bien encore d'Emmanuel Ethis sur les publics de cinéma ou des festivals.

<sup>204</sup> LE GUERN, Philippe, « Présentation », in *Réseaux* 2003/1, n° 117, p. 38.

Reste que les sites de rencontre appuient leur communication et leur fonctionnement sur des stéréotypes de couple si prégnants qu'il est nécessaire de s'interroger sur les effets potentiels qu'exercent ces derniers sur leurs destinataires. Développés par des entreprises informatiques d'édition, les sites de rencontre s'inscrivent de fait dans les processus d'industrialisation de la culture, au sens où les services rendus aux abonnés sont produits de façon industrielle et débouchent sur une production de valeur symbolique. Ils sont donc susceptibles d'appeler les mêmes commentaires que tout média de masse. On retrouve ici des thématiques abondamment explorées par la littérature nord américaine à propos des industries culturelles : résistance à l'hégémonie (incarnée ici par le genre masculin) ou à l'uniformisation culturelle, subordination des minorités sexuelles, etc.

### **2.1.3. Publicité, stéréotypes et subordination féminine.**

Si les sites de rencontre proposent à leurs utilisateurs de rechercher et de tenter de trouver un partenaire et s'il y est question de passion, de couple et d'amour, il faut se souvenir que cet amour reste, en un sens, un amour tarifié. En effet, en dehors des sites de rencontre gratuits financés par la publicité (qui s'avèrent peu intuitifs, peu mis à jour et donc peu prisés des internautes), le coût d'un mois de présence sur les sites généralistes est compris entre dix euros (*adopteeunmec*) et quarante euros (*be2* ou *meeticaffinity*). Le fait de devoir payer pour trouver l'amour n'est certes pas nouveau, mais le caractère industriel des sites de rencontre leur vaut bien souvent d'être suspectés de contribuer à la marchandisation des sentiments, comme cela sera évoqué plus loin. On saisit alors bien les enjeux, pour les entreprises gérant ces sites, d'une communication publicitaire efficace et intense, susceptible de désamorcer les critiques soulignant le caractère mercantile et complaisant de leurs services, tout en se distinguant de la concurrence. Ils mettent donc en scène leurs propres discours aux internautes, dans le but de les attirer, de leur faire souscrire un abonnement, puis de les fidéliser.

Ces publicités, présentes sous forme de bannières sur de très nombreux sites d'informations, portails ou forums, déclinent différentes versions de ce que peut-être un couple modèle. Selon les types de consommateurs visés, les stratégies marketing des sites

de rencontre appuient leur communication sur les projections du couple idéal que sont susceptibles de produire les internautes. En d'autres termes, ces sites construisent une version idéalisée de leur public. Composé d'hommes et de femmes heureux, équilibrés, jeunes et en bonne santé, ce public idéal se composerait d'individus destinés à former des couples harmonieux. En cela, les représentations du couple, de l'amour et de la sexualité véhiculées par les sites généralistes de rencontre hétérosexuelle ne diffèrent pas foncièrement de celles que l'on peut trouver dans la presse féminine. Comme cela a été dit précédemment, il est courant pour ces sites de valoriser les éléments féminins de leur public, afin d'ancrer l'idée selon laquelle ils constitueraient pour les femmes une alternative aux modes de rencontres traditionnels, marqués par la domination masculine. Ce type de communication présente non seulement l'avantage de s'adresser aux femmes (il s'agit en premier lieu de les convaincre de s'inscrire, si l'on souhaite pouvoir garantir aux hommes un minimum d'opportunités de rencontre), mais également, par rebond, aux hommes censés être attirés par les portraits de jolies femmes (voir figure 2.2 ci-dessous).

**Figure 2.2 – Capture d'écran de la page d'accueil du site *meetic***

The screenshot shows the Meetic website's registration page. On the left, there is a large portrait of a smiling woman with blonde hair. Overlaid on the bottom of this image is the text: "À votre tour de faire de belles rencontres !". Above the portrait, there is a login section with the text "Déjà inscrit(e) ?" followed by input fields for a username (containing "valerian\_silence") and a password (represented by dots), and a "Mémoriser" checkbox. To the right of the portrait is the Meetic logo and a headline: "397 belles histoires par jour (2) Et la vôtre, elle commence quand ?". Below this is a registration form with the following fields: "Je suis" (a dropdown menu), "Entre" (a dropdown menu with "25" selected) and "et" (a dropdown menu with "45" selected) "ans", "Ma date de naissance" (fields for JJ, MM, and AAAA), "Mon pays de résidence" (a dropdown menu with "France" selected), "Mon code postal" (an empty text field), "Mon pseudonyme" (an empty text field), "Mon mot de passe" (an empty text field), and "Mon adresse email" (an empty text field with a note "Cette adresse est confidentielle."). There are two checkboxes: "Se souvenir de mon pseudo" and "Je certifie être majeur(e) et avoir lu et accepté les CGU ainsi que la politique sur la vie privée de Meetic et des services décrits." Below these is another checkbox: "J'accepte de recevoir par email les offres des partenaires meetic." At the bottom right of the form is a large green button that says "Inscription GRATUITE".

Il est en tout cas troublant de constater que, même lorsque le profil créé pour accéder à ces sites est féminin, les illustrations représentent très majoritairement des visages de femmes souriantes ou de couples. On aurait pu s'attendre à ce que le design du site s'adapte au sexe de l'abonné, à sa recherche de partenaire, et que des photographies

d'hommes seuls figurent également à l'écran, mais il n'en est rien. Dans la très grande majorité des cas, les écrans consultables sur les sites de rencontre hétérosexuelle mettent en scène des femmes ou des couples là encore semblables à ceux que l'on trouve dans les publicités des magazines féminins.

Les façons dont cette presse tend à véhiculer voire à renforcer une vision stéréotypée du couple, des genres et de la sexualité ont souvent été étudiées. Les féministes nord américaines notamment, ont, dans la lignée du constructivisme social initié par Peter Berger et Thomas Luckmann<sup>205</sup> ou les travaux d'Erving Goffman sur la ritualisation de la féminité<sup>206</sup>, analysé les manières dont les journaux féminins contribuent à alimenter les « schémas de typification » construisant les différences entre les sexes. Lorsque Erving Goffman s'intéresse, dans *L'arrangement des sexes*<sup>207</sup>, aux processus par lesquels les acteurs sociaux se témoignent mutuellement la reconnaissance de leur identité sexuelle, il en vient à distinguer les comportements des hommes et des femmes lors de ce qu'il nomme des « parades sexuelles ». Ces micro-rituels comportementaux aboutissent, selon lui, à la subordination féminine, les femmes adoptant des attitudes rituelles de soumission rapprochant leurs comportements de ceux d'enfants vis-à-vis de leur mère.

Le fait que, pour étayer son raisonnement, Erving Goffman se soit appuyé sur un corpus de 500 photographies, principalement publicitaires, a déclenché la publication de toute une série d'études analogues<sup>208</sup>. Ainsi, Marie-France Cyr a recherché, dans la presse féminine canadienne, les représentations des rituels de subordination des femmes aux hommes, en adaptant le concept de « parades sexuelles » élaboré par Erving Goffman. Elle étudie, dans les photographies publicitaires, les représentations de micro comportements qui illustrent de façon stéréotypée les rapports au sein du couple :

« 1) l'inclination de la tête et du corps qui comprend la tête baissée vers l'avant, la tête penchée de côté et le corps penché, auxquels nous avons ajouté la tête renversée vers

---

<sup>205</sup> BERGER, Peter, LUCKMANN, Thomas, *La construction sociale de la réalité*, Paris, Armand Colin, 2006.

<sup>206</sup> GOFFMAN, Erving, « La ritualisation de la féminité », in *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°14, 1977, p. 34-50.

<sup>207</sup> GOFFMAN, Erving, *L'Arrangement des sexes*, Paris : La Dispute, 2002.

<sup>208</sup> Voir à ce propos WINKIN Yves, « Goffman et les femmes. », in *Actes de la recherche en sciences sociales*. Vol. 83, juin 1990. Masculin/féminin-1. p. 58.



l'arrière en guise d'offrande de sa personne ; 2) les sourires faisant office d'adoucisseurs rituels ; 3) les gestes de propriété qui incluent la prise des épaules, de la main (la main dominante évoquant un bouclier protecteur), le bras ou la taille ; 4) les rituels de la position assise et de la position couchée (cette dernière pouvant signifier la disponibilité sexuelle) ; 5) le corps rabaissé ; et 6) l'élévation du corps sur un objet. »<sup>209</sup>

Un rapide examen des publicités vantant les mérites des sites de rencontre permet de retrouver certains de ces rituels dans les représentations du couple. Plus intéressant, selon le positionnement marketing des sites et la façon dont ils cherchent à constituer leur public, on ne retrouve pas exactement les modèles stéréotypés représentés dans les mêmes proportions.

Ainsi, le premier modèle identifié par Marie-France Cyr correspond au « couple harlequin », un couple s'intégrant dans un modèle traditionnel de subordination féminine conciliant les figures de la passion et de l'union et ne vivant que pour lui-même. Bruno Péquignot ayant démontré dans *La relation amoureuse* que le roman sentimental « donne, outre un reflet assez exact de l'évolution réelle des représentations collectives, une vision d'avenir, peut-être utopique, qui ne peut être vue comme machiste que par ceux ou celles qui n'ont pas fait l'effort d'en lire »<sup>210</sup> n'apprécierait sans doute pas ce recours au qualificatif « harlequin » pour désigner un modèle de couple traditionnel. Admettons néanmoins, avec Marie-France Cyr, que les couples dans lesquels, « l'homme est derrière la femme et se penche légèrement vers elle pour l'embrasser dans le cou ou pour lui effleurer la joue ou les oreilles »<sup>211</sup> incarnent un stéréotype du couple vivant harmonieusement la domination de l'homme. En ce cas, il faudrait convenir qu'un site tel que *meetic*, qui multiplie le recours à des illustrations représentant de telles scènes, inscrit pleinement son activité dans un modèle de couple traditionnel (voir figure 2.3 page suivante).

---

<sup>209</sup> CYR, Marie-France, « Les modèles de relations homme-femme dans les images publicitaires de quatre magazines féminins québécois de 1993 et de 2003. Du couple Harlequin au couple égalitaire menacé » in *Recherches féministes*, vol. 18, n° 2, 2005, p. 84.

<sup>210</sup> PEQUIGNOT, Bruno, *La relation amoureuse. Analyse sociologique du roman sentimental moderne*, Paris : L'harmattan, 1991, p. 179.

<sup>211</sup> CYR, Marie-France, *op. cit.*, p. 89.

Figure 2.3 – Capture d’écran de la page d’accueil du site *meeticafinity*.  
Prédominance du modèle traditionnel (« couple harlequin »)



*Meetic* n’est cependant pas le seul site de rencontre à diffuser ce genre de représentations du couple, et on en retrouve des versions sur tous les sites de rencontre étudiés. Même sur *pointscommuns*, un site proposant à ses abonnés de rechercher un partenaire par affinités culturelles, ce modèle de couple marqué par la subordination féminine est présent (voir figure 2.4 ci-dessous). Dans le corpus constitué de magazines québécois féminins étudié par Marie-France Cyr, le modèle traditionnel du couple constitue 53% des images de couples. Sur les sites de rencontre hétérosexuelle étudiés ici, cette proportion peut varier d’environ 50% (*meetic*, *be2*) à moins de 20% (*pointscommuns*).

Figure 2.4 – Capture d’écran de la page d’accueil du site *pointscommuns*.  
Prédominance du modèle traditionnel (« couple harlequin »)



Le fait que la majorité des représentations du couple présentes sur les sites de rencontre évoque des rituels de subordination féminine accrédirait la thèse selon laquelle ces dispositifs contribuent à perpétrer, à l'insu de leurs utilisateurs, une construction sociale de la différence sexuelle orientée en défaveur des femmes. Cette prédominance des stéréotypes du couple traditionnel permet certainement d'expliquer pourquoi une grande part des analyses oscille entre misérabilisme et populisme. Une étude superficielle de ces sites, s'attachant par exemple à leur habillage graphique ou à leurs dispositifs techniques, débouchera invariablement sur des conclusions proches de celles dénoncées par Bruno Péquignot à propos de la critique faite au roman sentimental<sup>212</sup>. Ces sites véhiculeraient une vision machiste des relations amoureuses et placeraient hommes et femmes dans des conditions d'utilisation conformes à ce que l'on attend d'eux socialement.

Or, accorder trop d'importance aux stéréotypes conduit souvent à des analyses elles-mêmes stéréotypées. Avant même de pousser plus avant l'étude du fonctionnement de ces sites dans le chapitre suivant, il convient de se demander si leur positionnement commercial oriente les usages qui en seront faits. En d'autres termes, si des sites de rencontre hétérosexuelle tels que *meetic* – malgré leur communication sur la « couplicité » et la « domination féminine » – tendent à diffuser des scènes de subordination féminine, les usages qu'ils autorisent sont-ils instrumentalisés en ce sens ? De vecteurs de changements, ils devraient alors être analysés comme des agents conservateurs d'un ordre établi, un bastion paradoxal de la domination masculine, finalement assez semblable à celui que constitue la presse féminine selon ses détracteurs<sup>213</sup>.

Il faut certes tenir compte du fait que les étapes d'inscription et d'échanges répondent à des standards en quelque sorte industrialisés, qui conforment la façon dont les abonnés peuvent se présenter aux autres (voir chapitre suivant, 2.2). Les textes de présentation composant les annonces sont, par exemple, modérés par des employés de l'entreprise gestionnaire qui s'assurent que leur contenu est conforme à « l'esprit » du site, à son positionnement. Ainsi, on ne parlera pas de sexe en des termes trop explicites sur *meetic* ou

---

<sup>212</sup> PEQUIGNOT, Bruno, *op. cit.*

<sup>213</sup> On trouvera par exemple sur le site *acrimed.org* de nombreux articles critiques sur le rôle paradoxal de la presse féminine dans la conservation d'une société fondée sur la subordination féminine.

be2, comme on évitera les propos militants ou subversifs. Les clauses d'utilisation de *meetic* précisent ainsi qu'il convient, pour un membre de :

« Ne pas tenir ou proférer des propos ou diffuser sous quelque forme que ce soit des contenus contrevenant aux droits d'autrui ou à caractère diffamatoire, injurieux, obscène, offensant, violent ou incitant à la violence, politique, raciste ou xénophobe et de manière générale tout contenu contraire à l'objet de *meetic*, aux lois et règlements en vigueur, aux droits des personnes ou aux bonnes mœurs. En particulier, les photos, vidéos et toutes informations, données ou fichiers fournis par un Membre à *meetic* doivent être décents et se rapporter exclusivement au Membre ou, s'ils se rapportent à un tiers, avec son autorisation expresse et sous la responsabilité exclusive du Membre concerné. »<sup>214</sup>

Pour autant, ces effets de modération ou d'autocensure visent précisément, on le comprend, à éviter les débordements d'hommes (et, pourquoi pas, de femmes ou de couples) qui pourraient être tentés d'explicitier trop clairement leurs attentes en matière sexuelle. Le recours au terme de « bonnes mœurs » est certes flou, mais il présente précisément l'avantage d'être suffisamment vague pour autoriser des évolutions en fonction des attentes perçues par les gestionnaires de tels sites. Au demeurant, les internautes sont responsables des propos qu'ils tiennent et des relations qu'ils nouent lors d'échanges de messages privés. Les employés du site n'ont pas les moyens d'intervenir sauf demande expresse de l'un des abonnés saisissant un modérateur. Rien ne dit, par conséquent, que des usages « conformes » de ces sites doivent nécessairement être entendus comme des usages « conformistes », ancrés dans les modèles de couple qui peuvent y être présentés. L'histoire des dispositifs de messagerie électronique illustre bien, par ailleurs, la façon dont des usages peuvent s'instaurer et se développer en contradiction avec les intentions des initiateurs des techniques mises en œuvre. On pense par exemple au sort qu'ont connu les premiers dispositifs de messagerie du Minitel, évoluant sous l'impulsion des utilisateurs vers plus d'interactivité puis vers ce que l'on a appelé plus tard des « messageries roses »<sup>215</sup>.

---

<sup>214</sup> Voir sur le site *meetic.fr*, la rubrique « conditions d'utilisation » à la section 3.2.2. « Obligations fondamentales du membre »

<sup>215</sup> Voir à ce propos BRUHAT, Thierry, SPES/DGT. « Genèse. GRETEL : la messagerie interactive - Histoire d'un piratage. », in *Réseaux*, 1984, volume 2 n°6. p. 37-47.

Enfin, à y regarder de plus près, les publicités et les illustrations des sites de rencontre véhiculent des stéréotypes plus diversifiés qu'il n'y paraît. En effet, la segmentation progressive qu'a connu ce marché dans le milieu des années deux mille – en multipliant, on l'a dit, les propositions vis-à-vis de publics ciblés (confessions religieuses, centres d'intérêts, etc.) – a finalement conduit à élargir le spectre des stéréotypes convoqués pour en faire la promotion. Ainsi, le site *pointscommuns* illustre parfaitement la façon dont d'autres modèles de couple peuvent être valorisés dès lors qu'un positionnement moins généraliste que les sites du type *meetic* est adopté. En reprenant les critères de Marie-France Cyr, on y trouve tout d'abord la représentation de couples « égalitaires », engagés dans la même activité (voir figure 2.5). Ce modèle, fondé sur le partage égalitaire des tâches, se trouve être majoritaire sur les sites communautaires tels *pointcommuns* proposant à leurs abonnés de trier leurs partenaires potentiels selon la hiérarchie de leurs goûts culturels.

**Figure 2.5 – Photographie alternative composant la page d'accueil du site *pointscommuns*.  
Modèle de couple égalitaire**



Il faut comprendre que ces illustrations mettant en scène des couples égalitaires signent, sur des sites communautaires, une promesse de ce que devrait être, pour l'abonné heureux, une union contractée via leur médiation. En partageant, avant la rencontre réelle, des informations sur ses goûts, ses dégoûts et ses aspirations en matière culturelle, politique ou religieuse, l'utilisateur est censé réduire les risques de former un couple avec une personne ne partageant pas ses convictions ou ses passions. Cette notion de partage, figure contraire à celle de la domination masculine, conduit même à représenter une inversion des rôles, puisque l'on retrouve exposés ici des modèles de couples au sein

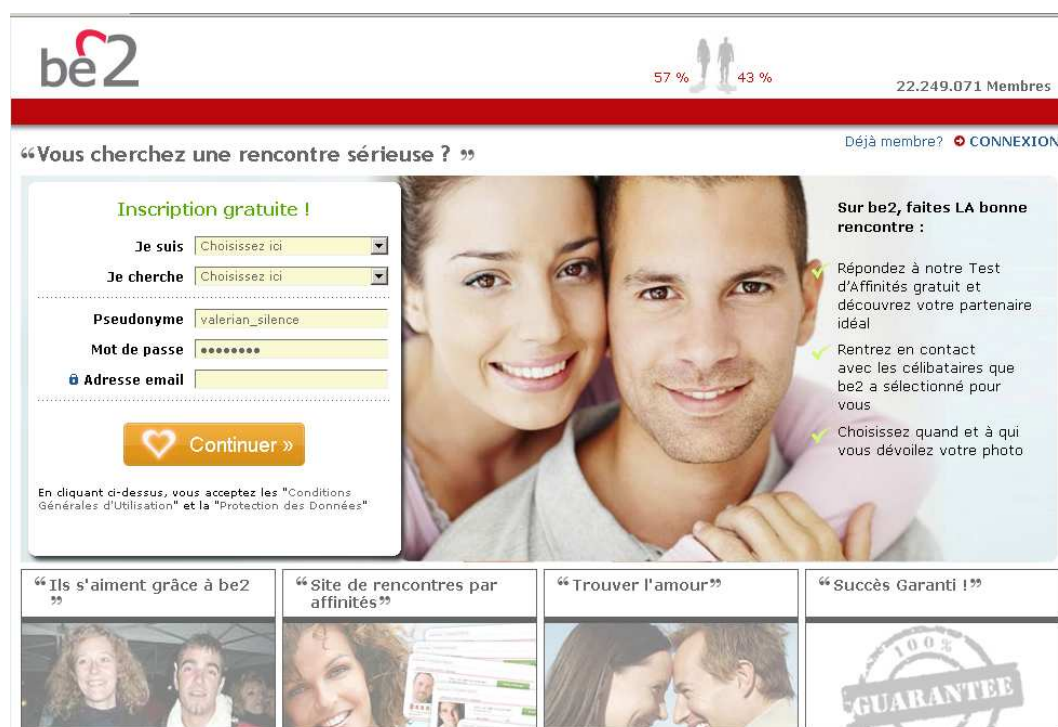
desquels la femme prend le dessus sur l'homme. La femme entreprend alors de séduire, un peu comme dans les clips vidéo de *meetic* évoqués plus haut (voir figure 2.6).

**Figure 2.6 – Photographie alternative composant la page d'accueil du site *pointscommuns***  
Modèle inversé : séduction féminine



Dans le même ordre d'idées, des photographies rassurantes, présentant des femmes adoptant des attitudes maternelles à l'égard de leur conjoint, sont répandues jusque sur les sites généralistes du type *be2* ou *meeticaffinity* (voir figure 2.7, ci-dessous).

**Figure 2.7 – Capture d'écran de la page d'accueil du site *Be2***  
Modèle inversé : maternage du conjoint



S'éloignant des canons publicitaires de la presse féminine, les publicités présentes sur les sites de rencontre héritent donc de modèles plus diversifiés qu'il n'y paraît à première vue. Les modèles convoqués s'inspirent vraisemblablement de ceux que l'on retrouve dans d'autres magazines que les titres féminins, à commencer par les magazines culturels dont le lectorat est mixte. De fait, il en sera question dans le chapitre suivant, si les sites de rencontre généralistes ancrent leurs énoncés dans le prolongement des dispositifs rencontrés dans la presse féminine (articles, *quizzes*), les sites communautaires (religieux, gay ou lesbien, ou encore pour adolescents) actualisent des références à d'autres univers médiatiques, allant de la presse culturelle à la pornographie, du magazine *gay* à la gazette paroissiale.

Cette continuité sémiotique entre sites de rencontre et presse féminine et cette inscription dans un registre de communication en continuité avec ceux que l'on rencontre dans la presse magazine peuvent influencer le choix d'un site plutôt qu'un autre. Mais elle semble surtout traduire la façon dont les éditeurs se représentent et construisent leur public. Pour les sites de rencontre, il s'agit en effet de constituer ce qu'ils nomment très régulièrement une « communauté de célibataires ». Ce recours à la notion de communauté fait bien sûr référence à l'histoire de la constitution de ces sites, utilisant des techniques de réseautage social du web social (*social networking*) pour constituer des relations entre membres inscrits. La figure de la « communauté virtuelle », évoquée plus avant, est dès lors convoquée pour expliquer comment le site de rencontre permet à ses inscrits célibataires de développer entre eux des relations plus simples, directes et franches que dans la vie réelle. Au-delà des interfaces proposées par le site pour définir, rechercher et trouver un partenaire, c'est bien au sein de cette communauté de célibataires que chaque site de rencontre pourra définir et défendre son identité de marque.

Dès lors que les sites adoptent un positionnement spécifique, cette communauté de célibataires est censée revendiquer des traits sexuels, culturels, politiques ou religieux singuliers. Cela est notamment très explicite sur les sites *gays* ou lesbiens, qui cherchent à marier les notions de communautés virtuelles et sexuelles pour créer un sentiment d'appartenance parmi leurs abonnés, et permettre à leur marque de se distinguer de la concurrence. Or, on l'a dit, s'il ne paraît pas pertinent de qualifier le public des sites de rencontre de « communautés virtuelles », on ne peut déduire du positionnement



communautaire d'un site l'existence d'un sentiment allant dans le même sens dans l'esprit des internautes. Comme le rappelle Philippe Le Guern à propos des fans homosexuels de l'Eurovision, le fait d'appartenir à une « minorité » sexuelle ne conduit pas nécessairement à revendiquer sa sexualité comme partie élément majeur de son identité sociale et culturelle :

« Comme tout un chacun dans les interactions les plus ordinaires de la vie quotidienne, on peut revendiquer sa couleur de peau, ses origines ethniques, son métier, etc., selon les circonstances, les opinions des interlocuteurs auxquels on a affaire, en parler ou non de façon positive, appuyer tel ou tel trait. Il en va de même avec les fans rencontrés : certains mettaient par exemple en avant leur orientation sexuelle, tandis que d'autres se refusaient à considérer leur sexualité comme un élément identitaire. »<sup>216</sup>

Quoi qu'il en soit, les sites de rencontre dédiés aux *gays* ou aux lesbiennes communiquent eux-aussi sur leurs communautés de célibataires en ayant recours à des représentations de modèles de couple. Ici, pas question de subordination de l'un des partenaires, le modèle égalitaire semblant de mise (voir figures 2.8 et 2.9, ci-dessous et page suivante).

**Figure 2.8 – Photographie composant la page d'accueil du site *rencontreslesbiennes*.  
Modèle égalitaire**



<sup>216</sup> LE GUERN, Philippe, « Aimer l'eurovision, une faute de goût ? Une approche sociologique du fan club français de l'eurovision », in *Réseaux* 2007/2, n° 141, p. 235.



**Figure 2.9 – Photographie composant la page d'accueil du site *gay.proximeety*.  
Modèle égalitaire**



Cependant, on notera sur les sites *gays*, une prédominance de photographies sexualisant la relation entre les partenaires. Ainsi, dans la photographie de la figure 2.9, les deux partenaires représentés se trouvent être torse nu. Peut-être s'agit-il là d'un « signe de détente » typique des relations égalitaires, tel que le définit Marie-France Cyr ? Toujours est-il qu'aucun de ces signes de détente « sexualisée » n'est observable sur les sites lesbiens, il convient de le noter. Alors que les photographies de jeunes hommes *gays*, seuls ou en couple, les montrent quasi systématiquement torse nu, le port du débardeur pour les lesbiennes semble être le pendant féminin de cette semi-nudité *gay*. Ici encore, on retrouve des homologues de formes entre les publicités pour ces sites de rencontre et celles qui émaillent la presse spécialisée (on pense par exemple au magazine *Têtu*, décliné dans sa version *gay* ou lesbienne). Surtout, cela semble indiquer que le positionnement marketing des sites *gay* est davantage tourné vers la rencontre sexuelle que vers la rencontre amoureuse.

Signalons que, pour Judith Butler, ces types de continuités (entre modèles de couples hétérosexuels et homosexuels) et de ruptures (entre représentations du masculin semi-nu et du féminin vêtu) signent précisément la façon dont le genre est socialement construit de façon fixiste, y compris dans les cultures homosexuelles :

« La répétition de la matrice hétérosexuelle dans les cultures sexuelles à la fois gaies, lesbiennes et hétérosexuelles pourrait bien constituer le lien de dénaturalisation et de mobilisation des catégories du genre. Que des cultures non hétérosexuelles reproduisent la matrice hétérosexuelle fait ressortir le statut fondamentalement construit de ce prétendu original hétérosexuel. Le gay ou la lesbienne est

donc à l'hétérosexuel-le non pas ce que la copie est à l'original, mais plutôt ce que la copie est à la copie. »<sup>217</sup>

En ce sens, la spécialisation de ces sites de rencontre et la façon dont ils construisent la communauté de leurs utilisateurs contribuerait à performer de façon « obligatoire » les genres féminin et masculin et à naturaliser ces derniers. Publicités, règles de modération, dispositifs numériques, industrialisation des opportunités pour les hommes et les femmes de se définir par leur hétérosexualité ou leur homosexualité démultiplieraient les occasions sociales d'« apprentissage », d'« exécution » et de « répétition » du genre.

On peut cependant nuancer le propos en avançant que les sites de rencontre offrent à leurs utilisateurs l'occasion de déconstruire, au moins partiellement, ces identités de genre. En étant mis en demeure de se définir, de se construire une identité avant de la partager avec un groupe, les possibilités de se jouer des rapports d'identité, de déjouer leurs propres attentes et celles du groupe d'utilisateurs sont pour eux démultipliées. Les sites de rencontre permettent également d'explorer les possibles dans les rapports au corps (lors des rencontres, mais également, en préalable, lors d'échanges de photographie). Les sites de rencontre sexuelle, plus particulièrement, donnent des représentations de la sexualité dépassant largement les cadres strictement hétérosexuels ou homosexuels et questionnent l'appartenance des utilisateurs à un genre sexuel déterminé. Ainsi, l'existence de sites de rencontre dédiés aux travestis, transsexuels ou transgenres (*kinoo.fr*, *trans-genres.net*, *t-world.fr*, etc.) participe probablement à cette déconstruction de la fiction selon laquelle les individus endossent un genre naturel et stable.

Cependant on ne peut être que frappé de constater à quel point ces sites transgenres, pourtant tournés vers la rencontre, ne proposent aucune représentation du couple, sous quelque forme que ce soit. Alors qu'il existe des sites *gays* ou lesbiens consacrés à la rencontre amoureuse, ces sites travestis ou trans sont tous tournés vers la rencontre sexuelle prioritairement. Comme si la prétendue dualité entre l'intérieur et l'extérieur du corps dénoncée par Judith Butler y rendait tabou le fait de parler de sentiments

---

<sup>217</sup> BUTLER, Judith, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*. Paris : Éditions La Découverte, 2005, p. 105.

amoureux<sup>218</sup>. On voit donc combien, même lorsque les sites se spécialisent, l'offre de rencontres est conformée de façon stéréotypée par les modèles de couple et de genres convoqués. Cette structuration de l'offre, qui construit des publics en anticipant sur les usages qui pourront être faits des dispositifs numériques créés sur les sites de rencontre, repose sur des méthodes de marketing suspectées de concourir à l'uniformisation culturelle censée marquer les sociétés occidentales. Le fait que cette tendance à l'uniformisation se double d'une standardisation des modes de présentation et de traitements des données vaut aux sites de rencontre d'être critiqués, au même titre que d'autres industries culturelles, dans leur dimension capitaliste. Les condamnations de la domination ou de la subordination féminine peuvent être rattachées à ce que Luc Boltanski et Eve Chiapello<sup>219</sup> nomment, dans leur ouvrage *Le nouvel esprit du capitalisme*, la critique « sociale » du capitalisme dénonçant la misère et les inégalités. Dans le même temps, d'autres détracteurs dénoncent l'inauthenticité des relations nouées à l'aide des sites de rencontre et l'affaiblissement des valeurs individuelles traditionnellement attachées à la recherche et à la rencontre de l'âme sœur. Cette critique « artiste » des sites de rencontre, pour reprendre les termes des auteurs précités, dénonce alors la marchandisation des sentiments qui culminerait dans les nouvelles sociabilités électroniques. La question qui se pose, ici encore, est de savoir si les utilisateurs sont dupes de ces processus d'uniformisation et de standardisation, ou s'ils développent des usages raisonnés des dispositifs qui sont mis à leur disposition par le marché.

#### **2.1.4. Du pragmatisme sentimental au pessimisme moral.**

Etudiés dans le cadre conceptuel de la « société de consommation » ou des « médias de masse », il ne fait aucun doute que les sites de rencontre reflètent les dérives consuméristes des sociétés occidentales. Ces derniers contribueraient alors à raffermir l'emprise des logiques économiques sur les comportements individuels. Le fait que la relation qui s'établit entre les utilisateurs et ce genre de sites web soit de nature

---

<sup>218</sup> On trouve cependant sur Internet quelques forums militants *queer* faisant de la place aux récits voire aux rencontres amoureuses. On pense au site de la « vache query » (<http://queer.forumchti.com>) ou bien encore à « FTM informations » (<http://ftm-transsexuel.info>)

<sup>219</sup> BOLTANSKI, Luc, CHIAPELLO, Eve, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris : Gallimard, 1999.

commerciale questionne, il est vrai, l'antagonisme entre les valeurs attachées aux sentiments et celles liées au marché. On retrouve ici le même type d'opposition qu'entre culture et consommation, dans la mesure où les émotions et la sphère intime sont perçues comme devant être désintéressées, loin des calculs d'intérêts rattachés au domaine économique. Comment concilier le fait de rechercher l'amour avec l'utilisation de dispositifs payants, nécessairement évalués en termes de retour sur investissement ? Comment imaginer qu'il soit possible de trouver un partenaire amoureux à partir d'applications payantes dont la rentabilité se mesure en qualité ou en quantité de rencontres ?

Les relations nouées à partir des sites de rencontre, si elles ne sont pas disqualifiées ici du fait de leur prétendue virtualité, le sont en tout cas au nom d'un travestissement capitaliste du sentiment amoureux. On reproche surtout à ces sites d'introduire de la rationalité dans les relations amoureuses. Pascal Lardellier<sup>220</sup> parle ainsi de « pragmatisme amoureux » pour décrire les attitudes des utilisateurs des sites de rencontre qui privilégient la recherche rationnelle et systématique du résultat à la découverte et à l'émotion. En effet, séduire au moyen d'un site de rencontre, requiert de la méthode, il en sera question dans le chapitre suivant. De la création d'un profil à la recherche puis à la consultation des fiches des autres membres, un grand nombre d'opérations doivent être menées efficacement par l'utilisateur s'il veut espérer trouver l'âme sœur, ou tout au moins obtenir quelques réponses à ses messages. Ces opérations voire ces stratégies entretiennent peu de ressemblances avec le sentiment amoureux, censé répondre à des motivations bien trop diverses et complexes pour ne pas paraître mystérieux aux yeux des acteurs sociaux. Impossible, *a priori*, de gérer des sentiments par essence irrationnels. De l'irrationalité amoureuse à la rationalité économique, de l'amour au marché, l'écart paraît bien trop grand pour que les sites de rencontre ne paraissent pas suspects de duperie, de malversation ou de corruption de la plus sacrée des valeurs individuelles que constitue la passion amoureuse.

En proposant aux internautes de se mettre en scène et d'assurer leur propre publicité, les sites de rencontre activeraient, en somme, un peu le même type d'opérations que celles

---

<sup>220</sup> LARDELLIER, Pascal, *op.cit.*

transformant la culture en divertissement : un abaissement des valeurs du sublime au vulgaire, une homogénéisation des comportements et un effacement des singularités individuelles. L'amour « fabriqué » par les sites de rencontre, devenu factice parce que rationnel, muterait en un produit de consommation courante, un service comme un autre. En matière amoureuse comme dans le domaine managérial, la figure du *coach* incarnerait cette nouvelle forme de mobilisation individuelle. En proposant de gérer des affects autrefois perçus comme indomptables parce que relevant de la passion amoureuse, les sites de rencontre s'imposeraient comme de véritables *coachs* sentimentaux, entraînant l'internaute à la séduction, puis à l'amour.

Finalement, ce qui est reproché aux sites de rencontre touche précisément à cette confusion – entretenue par la critique elle-même – entre séduction et amour. La drague s'y épanouirait, pas le sentiment amoureux. Le pragmatisme nécessaire à l'obtention de contacts, la superficialité de ces derniers, leur profusion potentielle aboutiraient à une généralisation des attitudes de consommation voire de prédation amoureuse jusqu'alors imputées aux seuls séducteurs invétérés. Tout internaute se transformerait alors en dragueur, multipliant les « coups » pour tenter d'obtenir au moins une rencontre sérieuse. Cela a été dit, les médias – de la presse nationale aux journaux féminins – se font largement l'écho des commentaires cyniques ou désabusés d'internautes utilisant les sites de rencontre<sup>221</sup>. Sur *libération.fr*, par exemple, on en vient presque à regretter la « drague d'antan », plus élégante et moins consumériste :

« Ce n'est peut-être qu'une question de haut débit mais, comparée à la drague d'antan, on prend et on jette très vite sur le Net. D'ailleurs, les pires dragueurs des réseaux glissent dans leur annonce qu'ils cherchent l'amour « *sans prise de tête* » : dès que ça se complique, adios ! L'élégance est rare sur les sites de rencontres. »<sup>222</sup>

Gigantesque marché aux célibataires, Internet autoriserait donc la consommation de rencontres sentimentales et sexuelles. Cela d'autant plus facilement que l'emprise du travail salarié sur les femmes et l'environnement impersonnel des grandes villes ne

---

<sup>221</sup> Voir en Annexe 2.1. *Corpus des articles étudiés*.

<sup>222</sup> GROS, Marie-Joëlle, « Sur le net, ça drague sans les manières » sur *www.libération.fr* le 01 février 2007.

favorisent pas la traditionnelle drague « conviviale » d'antan. Pour Georg Simmel<sup>223</sup>, le style de vie impersonnel métropolitain trouve justement ses origines dans le développement d'une « culture objective » par le biais du travail et de la consommation. Dans cette perspective, plus un produit est neutre et impersonnel, plus il est susceptible de convenir au plus grand nombre. La « culture objective », en dépassant les subjectivités individuelles, autorise le développement des comportements de consommation. En somme, chercher l'amour sur un site de rencontre s'apparenterait au fait de faire ses courses dans un supermarché, comme *meetic* lui-même semble le laisser penser en communiquant avec humour sur le sujet (voir figure 2.10).

**Figure 2.10 – Faire ses courses sur les sites de rencontre ?**  
Photographie d'illustration de la *newsletter* hebdomadaire du site *meetic*.



En acceptant de renoncer à la singularité des rencontres liées au hasard pour maximiser leurs chances de trouver un partenaire, les abonnés de ces sites contribueraient

---

<sup>223</sup> SIMMEL, Georg, *Philosophie de l'argent*, Paris : Quadrige/Presses Universitaires de France, 1987.

paradoxalement au développement d'attitudes rendant plus difficiles les rencontres « normales ». Pour plaire sur les supermarchés sentimentaux que constitueraient ces sites, il s'agirait en fait de trouver le juste équilibre entre un profil tout-venant, susceptible de plaire au plus grand nombre, et la touche d'originalité permettant de se démarquer. Ce genre de démarche ne pouvant pas être qualifiée de sincère ou d'authentique, on en vient donc naturellement à juger cyniques les comportements des utilisateurs. Cette attitude cynique, si contraire au sentiment amoureux, constitue en quelque sorte, selon Georg Simmel, l'expression la plus pure du relativisme moral :

« Le cynique – pris maintenant au sens d'aujourd'hui – se révèle le plus clairement dans le contraste avec l'enthousiasme sanguin. Tandis que pour ce dernier le mouvement des valeurs suit une courbe ascendante, tendant à élever les valeurs les plus basses à la signification des valeurs les plus hautes, chez le cynique la courbe est inversée : son sentiment de l'existence ne s'exprime de façon adéquate que lorsqu'il a démontré en théorie et en pratique la bassesse même des valeurs les plus hautes et l'illusionnisme des différences de valeurs. »<sup>224</sup>

Mais l'attitude qui, selon Georg Simmel, caractérise le mieux le style de vie métropolitain est celle du « blasé », prenant toute chose avec réserve, froideur et indifférence. Si les sentiments ne sont pas totalement étrangers au développement du capitalisme, les comportements qui lui semblent le plus attachés, entre immoralité et indifférence, paraissent fort peu en harmonie avec l'amour, quelle que soit la conception que l'on en a. Opposer marché et sentiments amoureux, sites de rencontre et sincérité affective relèverait donc du bon sens.

Pourtant, comme le rappelle Eva Illouz dans son ouvrage *Les sentiments du capitalisme*<sup>225</sup>, au-delà de l'indifférence et du cynisme, les grandes analyses sociologiques du capitalisme ont fait jouer à l'affectivité un rôle central dans l'analyse de la modernité. L'esprit de concurrence, l'angoisse, la culpabilité et même l'amour animent les relations sociales et les actions dans les pensées wébérienne, marxiste ou bien encore durkheimienne. Même si

---

<sup>224</sup> SIMMEL, Georg, *Philosophie de l'argent*, op.cit. p. 307.

<sup>225</sup> ILLOUZ, Eva, *Les sentiments du capitalisme*, Paris : Editions du Seuil, 2007.

ces références aux sentiments se sont parfois faites à l'insu de leurs auteurs, Eva Illouz estime qu'elles sont précieuses dans la mesure où les émotions peuvent être pensées comme « une énergie intérieure » poussant à agir et donnant un sens particulier à chacun de nos actes. La part culturelle et sociale des sentiments mérite donc d'être étudiée si l'on veut saisir la façon dont l'essor du capitalisme s'est accompagné d'une « culture des sentiments » moderne. Selon l'auteur des *Sentiments du capitalisme*, les discours thérapeutique, féministe et du management ont contribué à chasser les sentiments du domaine subjectif pour les placer « au centre du moi et de la sociabilité sous la forme d'un domaine culturel dominant : le modèle de la communication »<sup>226</sup>. Ce modèle de la communication se caractérise par une césure entre une vie subjective intense et une objectivation croissante des moyens d'exprimer et d'échanger ses émotions.

Reprenant le concept wébérien de « rationalisation », Eva Illouz voit dans ce « modèle de la communication » une intellectualisation croissante des liens intimes. Les relations amoureuses modernes, idéalement fondées sur un échange égalitaire entre partenaires, conduisent les individus à exprimer en permanence leurs besoins, leurs sentiments et leurs buts. Les sites de rencontre constituent le terrain privilégié sur lequel peut s'exercer cette « rationalisation des relations intimes ». Ils présupposent, de la part des abonnés, un contrôle de leurs affects, la mise au clair de leurs valeurs et de leurs buts, le recours – via les protocoles d'inscription et de recherche de partenaires – à des techniques de calcul, ainsi qu'une décontextualisation et une objectivation de leurs émotions par le recours à l'écrit. Enfin, Internet introduit, toujours selon Eva Illouz, une rupture radicale avec la tradition romantique en substituant une économie de la rareté amoureuse à une économie de l'abondance, en publicisant le moi tout en favorisant un subjectivisme accru de la part des internautes :

« Internet met ainsi le moi dans une position contradictoire : d'un côté, le moi est invité à se tourner vers l'intérieur, obligé à se concentrer sur lui-même pour saisir et transmettre ce qu'il a d'essentiellement unique, à savoir des goûts, des opinions, des fantasmes et une certaine compatibilité émotionnelle. D'un autre côté, le moi est traité comme une marchandise qu'on expose sur la place publique. La

---

<sup>226</sup> *Ibid.* p. 72.



recherche d'un partenaire sur Internet conjugue un subjectivisme extrême – qui prend une forme psychologique – à une objectivation de la rencontre à travers la structure du site, qui est celle d'un marché. Cela constitue une rupture sensible avec la tradition de l'amour. »<sup>227</sup>

Dans cette perspective, l'un des principaux problèmes liés à cette intellectualisation des relations intimes sur Internet, à cette connaissance intellectuelle de l'autre essentiellement fondée sur un texte, résiderait dans le brouillage des sociabilités amoureuses. En effet, lors d'une coprésence réelle, une série d'infimes ajustements physiques et verbaux se produit afin de faciliter les interactions et d'instaurer un échange réciproque. Erving Goffman, notamment, a insisté sur l'importance de ces comportements semi-conscients dans les relations sociales<sup>228</sup>. Or, avec les sites de rencontre, la réification des préférences, des goûts et des opinions des individus – advenant lors des échanges écrits qui précèdent la rencontre – introduirait un décalage entre des attentes (mûrement réfléchies et exprimées au préalable) et une interaction en coprésence dont les micro-ajustements auraient comme un train de retard. De plus, en inversant l'ordre traditionnel des interactions sentimentales (au sein de laquelle l'attraction pour une personne précède généralement la connaissance que l'on a d'elle), Internet exposerait surtout les utilisateurs des sites de la rencontre à de profondes déceptions. Constater que la personne choisie, évaluée voire idéalisée durant parfois de nombreuses semaines n'éveille aucune attraction physique en soi serait le lot de la majorité des internautes selon Eva Illouz, rejointe en cela par Jean-Claude Kaufmann et Pascal Lardellier.

Lorsqu'Eva Illouz laisse entendre que si ces sites offrent à leurs abonnés la promesse de faire des rencontres sur un mode affinitaire, les dispositifs informatiques qui y sont mis en œuvre et l'individualisme croissant débouchent au contraire sur des pressions conformistes dont l'issue ne peut être que la déception. Les publicitaires vantent la qualité des échanges offerts aux abonnés (portant sur des intérêts communs, en premier lieu culturels). Eva Illouz voit, quant à elle, dans l'examen et la mise en scène d'un soi susceptible de plaire au plus grand nombre comme dans l'usage de moteurs de recherche

---

<sup>227</sup> *Ibid.*, p. 146

<sup>228</sup> GOFFMAN, Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1973.

de partenaires industrialisant la gestion des contacts interpersonnels, l'expression de comportements de type capitalistes en matière sentimentale. Rationnels par finalité<sup>229</sup>, ces comportements sentimentaux subiraient la pression des normes capitalistes, uniformisantes. Les sites de rencontre, produits des industries culturelles permettraient l'expression d'une modernité utilitariste. Cette dernière serait marquée par des relations interpersonnelles perdant de leur authenticité et ne se déployant qu'en rapport avec les intérêts que chaque individu porterait à lui-même (son bonheur, son développement personnel, sa carrière, etc.). On s'y sentirait libre, on se croirait original, avant de se retrouver piégé dans des relations décevantes et cyniques.

#### **2.1.5. Eloge de la déception amoureuse.**

Cette question de la déception revient souvent, il est vrai, dans les entretiens menés auprès des utilisateurs des sites de rencontre<sup>230</sup>. Pour Eva Illouz, elle est liée, on l'a vu, au brouillage des sociabilités amoureuses par le biais du numérique et au fait que le moi, devenu en quelque sorte un produit de consommation courante (standardisé, emballé, évalué) perde en fait de sa valeur (et de ses valeurs) entre subjectivisme et objectivations. Pour elle, la banalisation de la rencontre liée à la consommation de masse ne peut déboucher que sur le cynisme ou la déception. L'écart entre les promesses d'un amour romantique d'une part, et la réalité de simples rencontres avec des célibataires qui ne correspondent pas à l'image que l'on s'en faisait d'autre part, ne pourrait finalement jamais être comblé.

Pourtant, la permanence de cette thématique de la déception dans les discours paraît trop convenue pour être interprétée comme le signe d'un malaise profond ou de récriminations – autres que de circonstances – envers les sites de rencontre. Les témoignages de déception, chez Illouz, Lardellier ou Kaufmann, comme parmi les enquêtés interrogés dans le cadre de cette étude<sup>231</sup>, proviennent d'individus ayant des

---

<sup>229</sup> Eva Illouz inscrit sa démarche dans une perspective weberienne

<sup>230</sup> Voir Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*

<sup>231</sup> *Idem*

profils socio-démographiques et d'usages fort contrastés. Qu'il s'agisse d'individus comme Cécile, qui utilise en pointillé les sites de rencontre depuis plusieurs années ou de Anne, qui n'est inscrite sur *meetic* que depuis quelques semaines, il est rapidement question de contacts décevants. Pourtant, cette déception n'entraîne pas, le plus souvent, l'abandon de l'utilisation des sites de rencontre. De la même façon que les utilisateurs des bibliothèques déclaraient avec fatalisme qu'il « faut bien se mettre à l'informatique » en réponse aux injonctions des discours technicistes, les utilisateurs des sites de rencontre se déclarent facilement blasés et un peu écœurés par cette sorte de marché aux célibataires. Même si l'usage des sites de rencontre tend à se banaliser, il est de bon ton de s'en défier, de ne pas se montrer dupe du caractère un peu superficiel ou mercantile de ces dispositifs.

Mais, au-delà de ces discours de surface, les comportements à l'égard des sites de rencontre laissent entendre que la curiosité, l'envie, l'espérance l'emportent finalement sur la déception. Comment expliquer, sinon, le fait que l'usage de ces sites trouve encore une pertinence aux yeux des enquêtés et que le nombre des inscrits ne tende pas à baisser tendanciellement du fait de ces retours critiques ? Il faudrait coupler cette logique de la déception avec celle de l'addiction à Internet ou au sexe. Insatisfaits, déçus, les internautes continueraient à utiliser ces sites du fait de leur incapacité à interrompre une pratique devenue pourtant nocive pour eux. Rapporté au nombre d'utilisateurs réguliers des sites de rencontre, cette thématique de l'addiction paraît cependant peu vraisemblable. En outre, le fait de qualifier ces usages particuliers d'Internet d'« addiction » constituerait, de plus, bien davantage une assignation morale qu'une démarche explicative de ces comportements. Au fond, rien ne sépare ces pratiques de celles qui peuvent s'observer dans d'autres secteurs plus valorisés socialement, comme la bibliophilie ou la cinéphilie. Les effets anoniques de ces pratiques, poussées à l'extrême, sont rarement décrits comme des « addictions à la littérature » ou des « pratiques addictives du cinéma », sauf lorsque les produits consommés relèvent de secteurs culturels réprouvés tels que la pornographie.

Au reste, comme le rappelle Albert O. Hirschmann dans son ouvrage *Bonheur Privé, action publique*, la déception est le corollaire inséparable de la poursuite de bonheur :

« Une vie remplie de déception est sans doute une bien triste affaire ; mais une vie sans déception serait peut-être tout bonnement insupportable. Car la déception est la contrepartie naturelle de la propension qu'a l'homme à nourrir de fabuleuses aspirations et visions. Une telle propension est-elle regrettable, irrationnelle ? Vu que la mort, elle au moins, est chose certaine, que serait donc la vie si n'étaient toujours produites à nouveau, génératrices certes de déception, de telles espérances et aspirations ? En d'autres termes le « coût » des déceptions est au bout du compte peut-être moindre que le « bénéfice » que procure à l'homme sa capacité à cultiver toujours à nouveau l'idée de bonheur et de félicité, inséparable de la déception. »<sup>232</sup>

Sans espérances, pas de déceptions : mieux vaut encore prendre le risque d'être déçu par une rencontre ne tenant pas ses promesses virtuelles que ne pas faire de rencontres du tout. Et, de fait, une étude menée auprès de plus de 100 utilisateurs des sites de rencontre aux Etats-Unis souligne combien le risque d'être déçu, mais également de décevoir, relève de choix stratégiques. La mise en scène de soi sur ces sites répond à un certain nombre de règles tacites qui ne peuvent être enfreintes, au risque de ne pas pouvoir mener à bien ses recherches de rencontre. Mentir est donc un risque calculé, comme le soulignent les initiateurs de cette enquête, Jeffrey Hancock, Catalina Toma et Nicole Ellison :

*« The pattern of the deceptions, frequent but slight, suggest that deception in online dating profiles is strategic. Participants balanced the tension between appearing as attractive as possible while also being perceived as honest. Online daters appear to intentionally take advantage of the profile features that afford the enhancement of their self-presentation (e.g., editability, asynchronicity), while bearing in mind the socio-technical constraints of online dating profiles (e.g., recordability and anticipated face-to-face interaction) ».*<sup>233</sup>

Lors des échanges écrits, les enquêtés insistent souvent sur les éléments de présentation. En cherchant à recouper les informations, ils parviennent assez facilement à traquer les

<sup>232</sup> HIRSCHMANN, Albert O., *Bonheur privé, action publique*, Paris : Fayard, 1983, p. 46-47.

<sup>233</sup> HANCOCK, Jeffrey T., TOMA, Catalina, ELLISON, Nicole, « The truth about lying in online dating profiles », in San Jose : CHI 2007 - *Online Representation of Self*, 28 avril au 3 mai 2007, p. 452.

« Le modèle des déceptions, fréquent mais ténu, suggère que le mensonge dans les profils des sites de rencontre est stratégique. Les utilisateurs recherchent un équilibre pour paraître aussi attirants que possible, tout en étant perçus comme honnêtes. Les utilisateurs des sites de rencontre semblent profiter intentionnellement des avantages de l'auto-présentation, qui leur permettent d'améliorer les caractéristiques de leur profil (possibilité de modifications, désynchronisation, par exemple), tout en gardant à l'esprit les contraintes socio-techniques des profils présentés sur les sites de rencontre en ligne (mémorisables et qui anticipent les interactions en face à face par exemple) »

incohérences et à obtenir un portrait plus véridique de la personne avec qui ils dialoguent. Si déception et critique il y a, elles s'adressent surtout à soi : « J'ai vraiment été trop bête de ne pas demander une deuxième photographie », confiait ainsi Daniel :

« je me serais peut-être rendu compte que si le noir et blanc lui allait drôlement bien, en couleur c'est un peu moins glamour, forcément... Mais c'était quand même sympa de discuter avec elle. Elle est plus drôle que je ne le pensais, et... Bon, on verra bien, si ça se trouve je ne lui ai pas plu... Elle est partie pour quelques jours, j'espère qu'elle me donnera de ses nouvelles en rentrant, quand même. »<sup>234</sup>

Les dispositifs d'indexation des fiches et de consultation des profils et des contacts sont faits de telle sorte que les utilisateurs des sites de rencontre doivent jongler entre en dire trop et pas assez. En tout cas, la plupart d'entre eux a clairement conscience du fait que, faisant eux-mêmes quelques compromis avec la réalité, il n'est pas inenvisageable de relever chez les autres les mêmes libertés. Ces « petits arrangements entre amis » font partie du jeu, un jeu finalement jugé peu différent de ce qui se passe dans la vie réelle. Simplement, la déception est à la mesure de ses propres attentes, comme le rappelle Cécile :

« On en sait plus sur les gens, avec *meetic*. Alors forcément, on est un peu plus exigeant, notamment sur le physique. Si je sais que ce garçon est quelqu'un de bien et qu'il pourrait me plaire au quotidien, je vais m'attendre à ce qu'il me plaise, en vrai. Lorsque ce n'est pas le cas, alors, je suis un peu déçue... Mais il m'est arrivé de passer par-dessus, et d'être finalement déçue de choses que je savais déjà de lui, et qui auraient dû me plaire, alors bon... L'amour, c'est de toutes façons compliqué, pas vrai ? Mon mari m'a bien quittée après vingt cinq ans de mariage et deux enfants, alors je ne m'attends pas à ce que tout soit toujours simple, non plus... »<sup>235</sup>

Pour Albert O. Hirschmann, il n'y a rien d'étonnant à constater que la hiérarchie générale des désirs d'un individu soit remise en cause lors d'une expérience de consommation, si l'on tient à expliquer sous ce terme les rencontres autorisées par ce type de site. En effet, contrairement à ce que laisse entendre l'analyse économique classique, Hirschmann

---

<sup>234</sup> Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*

<sup>235</sup> *Idem*

suggère la possibilité, pour les individus, de découvrir leurs préférences dans l'acte même de consommation, et non préalablement. Dans cette perspective, la déception n'est rien d'autre qu'une conséquence possible de choix dans l'examen de toutes les offres pleinement connues du consommateur, qui ne peuvent être orientées au préalable, comme on l'attendrait d'un *homo oeconomicus* rationnel. Aussi, le gain d'un peu d'expérience constitue, aux yeux de la plupart des utilisateurs des sites de rencontre, une contrepartie plutôt intéressante à la déception de rencontres ne tenant pas leurs promesses électroniques. À défaut de trouver l'âme sœur facilement, ils n'ont finalement rien contre le fait de capitaliser un peu d'expérience en matière sentimentale, surtout lorsqu'une déception amoureuse (intervenue cette fois dans la vie réelle) est ce qui les a conduit à s'inscrire sur ce genre de sites.

Enfin, si l'on en revient au concept initial de « marchandisation des sentiments », forgé par l'analyse interactionniste, il faut convenir que jouer de ses sentiments sur la scène publique ne présente pas nécessairement un caractère cynique ou pathétique. En effet, lorsque Goffman et ses suivants se sont intéressés à la façon dont – dans l'exercice de leur profession – les individus sont amenés à ressentir (ou tout au moins à essayer de ressentir) des sentiments de façon conventionnelle, leurs conclusions n'allaient pas dans le sens d'une césure profonde entre subjectivité et processus d'objectivation. De fait, de l'hôtesse de l'air douce et accueillante, en passant par la secrétaire toujours de bonne humeur jusqu'à l'enseignant qui aime tous ses élèves, le travail qui consiste à adapter ses sentiments au cadre de travail réclame la participation active des individus. Pourtant, s'ils participent en obéissant à des règles qu'ils n'ont pas entièrement décidées, leurs sentiments dépassent le simple cadre de l'affichage de commande. Ce qui est « vendu » aux clients constitue bien un « travail émotionnel » en profondeur de la part des professionnels, comme le souligne Artie Hochschild :

« Les sentiments rendus conventionnels peuvent jusqu'à prendre les propriétés d'une matière première. Lorsque des gestes profonds d'échanges font leur entrée dans le secteur du marché et qu'ils sont achetés et vendus comme un aspect de la main-d'œuvre, les sentiments sont marchandisés. Lorsque le directeur offre à la compagnie sa confiance enthousiaste, lorsqu'une hôtesse de l'air offre à ses passagers

sa cordialité rassurante, préparée mentalement mais quasi sincère, ce qui est vendu comme un aspect de la main-d'œuvre, c'est du jeu en profondeur. »<sup>236</sup>

Avec la notion de « règles de sentiments », il s'agit, pour Hochschild, de saisir les capacités qu'ont les individus à gérer leurs sentiments selon les situations sociales. Sur la base de ces règles, qui fixent ce qu'il est convenable de ressentir en intensité, en durée ou en direction (colère, joie, etc.), les individus gèrent leurs émotions au mieux de leurs capacités, pour se sentir à l'aise dans les interactions sociales. La marchandisation des émotions n'est donc qu'un élément de cette gestion émotionnelle, qui s'accomplit de façon différente selon les scènes sociales et qui correspond à ce que Norbert Elias nomme « le processus de civilisation »<sup>237</sup>. Au sein des groupes sociaux, l'interdépendance entre les individus exerce, selon Norbert Elias, une pression sur l'habitus de ces derniers, conduisant à un « autocontrôle des affects ». Cette intériorisation progressive des interdits et des censures durant le processus de civilisation permet la réduction des affrontements avec autrui et transfert conflits et tensions au sein de chaque individu. Les pulsions (agressives, mais également sexuelles ou alimentaires) sont ainsi maîtrisées au fur et à mesure de cette évolution sociale<sup>238</sup>.

Pour Hochschild cependant, la gestion des sentiments ne s'exerce pas uniquement sous la forme d'une pression ou d'une répression sociale intériorisée, mais également dans la capacité qu'ont les individus à évoquer et à façonner leurs émotions. Dans ce contexte, ressentir de la déception face à une rencontre revient, pour un individu, à faire la différence entre ce qu'il ressent (de la gêne, de l'ennui, bref de la déception) et ce qu'il devrait ressentir (de l'attirance, du désir, de la passion...). L'épreuve de la déception ne doit donc pas systématiquement être interprétée sous l'angle d'un échec, mais bien plutôt comme un acte positif de la part des individus concernés. Préférant quitter la scène d'une interaction décevante plutôt que de jouer la comédie, ils affirment peu à peu leurs préférences et leurs goûts amoureux. Si l'on accepte de ne pas conférer un caractère

---

<sup>236</sup> HOCHSCHILD Artie, « Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale », in *Travailler* 2003/1, N° 9, p 44.

<sup>237</sup> ELIAS, Norbert, *La civilisation des mœurs*, Paris : Calmann Levy, 1973.

<sup>238</sup> Cette évolution des structures de la personnalité, répondant aux transformations globales des structures sociales, n'est pas, chez Elias, linéaire. Elle ne s'opère pas non plus nécessairement dans le sens d'un progrès, et peut tout à fait s'inverser selon les groupes sociaux ou les configurations sociales.

systematique et récurrent à la déception des rencontres permises par ces sites, si l'on évite de conclure trop vite à la négation des sentiments des utilisateurs, ou au caractère cynique de ces derniers, on réinjecte dans ces situations les composantes essentielles à toute conduite culturelle que constituent la curiosité, l'envie et l'espoir. Surtout, on accède, avec des approches telles que celle d'Hochschild, à une perspective qui confère aux acteurs sociaux un pouvoir qui leur est le plus souvent retiré dans les théories holistes : celui de ne pas être dupe de leurs rôles et des contraintes qui s'exercent sur eux.

\*  
\*   \*

Au jeu de la séduction comme sur la scène sociale, tous les acteurs ne sont pas aveuglés et démunis de ressources interprétatives. Certes, comme toute activité sociale, l'usage des sites de rencontre repose sur un certain nombre de règles, qu'elles soient intériorisées ou explicitement formulées. Il s'agit des règles propres aux rapports de séduction ou de couples, celles qui sont liées aux rapports entre genres, mais également celles qui sont contraintes par les dispositifs numériques. Ces règles n'exercent pas mécaniquement leur pression sur les individus sans qu'ils en aient conscience, qu'ils en mesurent les conséquences, ou qu'ils mettent en place des tactiques pour y résister, en jouer ou y échapper. Cependant, à l'irrationalité supposée des comportements des utilisateurs des sites de rencontre ne se substitue par pour autant la froide rationalité du calcul amoureux, cynique et désincarné. Comme le rappelle Max Weber dans son *Essai sur la théorie des sciences*, les activités humaines socialisées peuvent être à la fois rationnelles, empreintes de subjectivité et observables objectivement :

« Le fait qu'une activité est « orientée » de façon subjectivement significative d'après un règlement établi peut signifier en premier lieu que l'activité effective des individus socialisés correspond objectivement à l'activité qu'ils ont en vue subjectivement. Le sens d'un règlement établi, et par conséquent l'activité propre qu'un individu se propose d'accomplir ainsi que celle qu'il attend des autres, peuvent avoir été compris et avoir été interprétés par la suite différemment par chacun des individus socialisés, de sorte qu'une



activité orientée en conformité subjective à un règlement (auquel les membres attribuent subjectivement une signification qu'ils croient être identique) ne conduit pas nécessairement, dans les mêmes situations, à une activité objectivement similaire. En outre, une « orientation » de l'activité d'après un règlement établi peut aussi consister en ce qu'un des individus socialisés agit sciemment à *l'encontre* du sens du règlement, tel qu'il est compris subjectivement ; ainsi, celui qui « triche » reste néanmoins socialisé comme « partenaire », contrairement à celui qui se retire du jeu. »<sup>239</sup>

En décidant de s'inscrire, les utilisateurs des sites de rencontre évaluent les probabilités pour que la plupart des autres abonnés interprètent les règles (de la séduction, d'usages des dispositifs numériques mis à leur disposition, etc.) de la même façon qu'eux. Cette attitude ne correspond, en moyenne, ni à une naïveté appelée à être déçue, ni à une attitude cynique consistant à mettre de côté les valeurs traditionnelles de l'amour pour maximiser le nombre de rencontres. Elle s'inscrit dans un programme d'action, chaque jour réévalué, visant à tirer le meilleur parti de sites qu'on sait ne pas être parfaits parce que basés sur une promesse que l'on ne prend pas entièrement au pied de la lettre. Au reste, la plupart des utilisateurs des sites de rencontre savent que les autres abonnés ne sont certes pas tous animés de désirs strictement similaires à ce qu'ils semblent être.

Au reste (et le sens commun le rappelle souvent en affirmant qu'en matière de séduction, il s'agit de « lâcher prise »), rien ne dit que les utilisateurs des sites de rencontre ne choisissent pas, sciemment, de croire à la proposition commerciale qui leur est faite. Ils pensent y trouver le grand amour et mettent de côté leurs réserves sur le caractère mercantile et impersonnel de ces dispositifs numériques. Pour Yves Winkin, reprenant Coleridge, on assiste, en certains lieux ou en certaines circonstances, à une « suspension volontaire de l'incrédulité » (« *a willing suspension of disbelief* »)<sup>240</sup>. Choisir de se laisser « enchanter » par une journée en famille à Disneyland, en mettant entre parenthèses son scepticisme devant l'imperfection des décors et des trucages, et en fermant les yeux sur le caractère ouvertement mercantile de ce genre d'opérations relève précisément, selon Yves Winkin, de cette volonté de se laisser « divertir », au sens premier du terme. Et si les

---

<sup>239</sup> WEBER, Max, *Essai sur la théorie des sciences*, Paris : Plon, Presse Pocket Agora, 1992, p. 323-324.

<sup>240</sup> WINKIN, Yves, *Anthropologie de la communication*, Paris/Bruxelles : de Boeck, 2001.

considérations misérabilistes laissent entendre que les classes populaires sont concernées au premier chef par ce type de productions de sens ayant pour fonction de divertir, il faut d'abord se souvenir des observations de Richard Hoggart en la matière. En effet, dans *La Culture du Pauvre*<sup>241</sup>, ce précurseur des *cultural studies* déconstruit la théorie du consentement des masses et de l'uniformisation culturelle en étudiant les formes de résistances des classes populaires à la domination des classes dirigeantes et aux discours médiatiques. Les classes populaires disposent de plus d'un moyen de se tenir à distance des « histoires » que les industries culturelles tiennent à leur disposition. Ces moyens peuvent aller de l'« attention oblique » comme caractéristique des attitudes relevant du scepticisme, à la consommation nonchalante en passant par l'indifférence ou le cynisme à l'égard des productions venant du monde « des autres », aux « adhésions à éclipse » qui signent la capacité à croire et à ne pas croire les discours de la grande presse (« on ne la leur fait pas »).

De plus, et pour en revenir à la question spécifique des sites de rencontre, il faut considérer que cette « suspension volontaire de la crédulité » risque fort de concerner au premier chef les fractions de la population que l'on positionne habituellement parmi les classes supérieures. Diplômés, dotés d'un fort pouvoir d'achat, consommateurs de culture, ils semblent être plus nombreux que les autres à compter parmi les utilisateurs de sites de rencontre. Hochschild voit dans ces fractions celles qui sont le plus souvent appelées à marchandiser leurs sentiments (on demande davantage de contrôle émotionnel à un cadre chargé de négocier des contrats qu'à un ouvrier ou une employée de bureau isolée). Il faut toutefois admettre que les individus qui les composent maîtrisent (sans doute différemment, mais non moins que leurs homologues des classes populaires) le jeu des engagements et des distanciations face aux messages véhiculés par et *via* des sites de rencontre. De la même façon que les classes populaires décrites par Richard Hoggart trouvent ridicules de croire à des « histoires » (par exemple celles du roman-photo ou des romans de gare de Bruno Péquignot<sup>242</sup>) autrement que comme à des « histoires », ces utilisateurs des sites de rencontre acceptent de participer, tour à tour avec sérieux ou distance, au jeu de la séduction qui leur est proposé. Autrement dit, les internautes

---

<sup>241</sup> HOGGART, Richard, *La culture du pauvre*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1970, 80 p.

<sup>242</sup> PEQUIGNOT, Bruno, *op. cit.*

prennent volontairement le risque d'être désenchantés en acceptant de se laisser séduire au moins pour un temps, par les promesses électroniques qui leur sont proposées. L'idéalisation du rapport amoureux lui vaut parfois d'être rapproché de la passion et de la croyance religieuse et d'être, à ce titre, classé parmi les valeurs traditionnelles de nos sociétés. Toutefois, il ne paraît pas pertinent de qualifier l'usage des sites de rencontre comme une nouvelle manifestation du « désenchantement du monde » décrite par Max Weber. En effet, cela sera vu dans le chapitre suivant, les internautes ne cherchent pas tant à prédire ce que sera leur prochaine relation amoureuse en rationalisant toutes les étapes qui conduiront à sa rencontre, qu'à revenir sur ce qui fonde leur identité, leurs choix et leurs goûts culturels. Ni totalement crédules, ni désenchantés, les utilisateurs des sites de rencontre manient le second degré sur ces terrains de jeux numériques : ils y font tout autant preuve de réflexivité que de frivolité, précisément parce que ces sociabilités électroniques leur donnent l'occasion de se retrouver seuls avec eux-mêmes.

## CHAPÎTRE 2.2.

### Inventions de soi et partages réflexifs.

*« Toute notre expérience le confirme, il n'existe pas de moyen  
d'éducation plus puissant que cette nécessité de s'affirmer  
socialement dans le cercle de ses compagnons ».*

*Max Weber<sup>243</sup>*

À l'exception des sites explicitement tournés vers la rencontre sexuelle tels qu'*adultfriendfinder* ou *easyflirt* dans sa version « sexy », les sites de rencontre sont, pour la plupart d'entre eux, orientés vers la promesse d'une rencontre avec un partenaire de vie<sup>244</sup>. À ce titre, ils fondent leur fonctionnement sur une série de mécanismes identitaires par lesquels leurs utilisateurs, hommes ou femmes, examinent leurs relations à l'autre sexe comme à leur propre sexe. Il s'agit de s'y décrire au moyen d'un questionnaire, de se présenter, de s'y représenter et de s'y dévoiler progressivement à l'autre au moyen d'une médiation essentiellement écrite. Ainsi, au-delà des analyses portant sur leurs effets possibles sur les formes de conjugalité ou sur les rapports entre genres, quels que soient les espoirs et les craintes qu'ils suscitent du fait de leur insertion dans les thématiques du progrès technique, de la domination masculine ou de la subordination féminine, de la marchandisation ou de la mondialisation, les sites de rencontre méritent d'être étudiés conjointement dans leurs dimensions relationnelles et identitaires, par l'entrée de leurs publics.

Cette prise en compte des publics revient en fait à questionner les modalités de la définition de l'identité sociale et culturelle convoquée par les individus pour séduire autrui. En effet, c'est bien un travail sur la personnalité que les sites de rencontres proposent aux internautes, derrière des promesses *a priori* plus terre à terre (consulter des annonces en ligne, obtenir un rendez-vous avec une personne correspondant à ses critères de choix,

---

<sup>243</sup> WEBER, Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, op. cit., p. 259

<sup>244</sup> Voir Annexe 2.2. *Corpus des sites de rencontre étudiés.*

etc.). Le fonctionnement de ces sites repose essentiellement sur la proposition qui est faite aux internautes de se définir sexuellement, socialement et culturellement. Les dispositifs proposés par ce type de sites web permettent le choix d'un partenaire sur des critères essentiellement physiques en première instance. Cependant, un examen plus approfondi des procédures d'inscription, de consultation et de choix révèle déjà combien le travail de présentation de soi qui y est requis, entre maniement de stéréotypes et personnalisation, excède largement la simple mise en relation d'internautes (voir sections 2.2.1 à 2.2.3).

Sur les sites de rencontre, tout ne se limite pas à la complétion et au maniement de fiches standardisées de présentation (de soi et d'autrui). La dimension identitaire de ces sites, qui n'est pas nécessairement perçue comme étant centrale par leurs utilisateurs, n'intervient pas uniquement en réponse à ces procédures informatisées. Elle se déploie dans les médiations écrites qui sont susceptibles d'être nouées à partir des sites de rencontre et peut se prolonger entre deux conversations électroniques, entre deux échanges de messages.

Or ces formes d'écriture de soi qu'exposent les sites de rencontre témoignent, il en sera question dans ce chapitre, d'une subjectivité plurielle, nourrie de la réception littéraire, télévisuelle et filmique ou musicale des hommes et des femmes qui cherchent à se définir à un hypothétique partenaire (voir sections 2.2.5 et 2.2.6). La multiplicité des échanges, des communications possibles avec un partenaire potentiel met en quelque sorte les individus en demeure de se (re)découvrir au travers d'une forme d'écriture intime. Comme le rappelle Emmanuel Ethis, la personnalité culturelle d'un individu se construit progressivement dans les échanges qu'il est susceptible d'entretenir avec les autres :

« La découverte du qui être se fait peu à peu, presque de manière impressionniste, à travers ce qui est tantôt une imitation de l'autre, tantôt un refus de ce dernier, imitation et refus se faisant l'un et l'autre au nom de notre mêmeté. On peut imaginer le rôle central que nos objets et nos pratiques culturels occupent dans la découverte et la conquête de soi. »<sup>245</sup>

---

<sup>245</sup> ETHIS, Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture*, op. cit., p. 23.

Les spécificités de la médiation numérique sur laquelle reposent les écrits produits dans les sites de rencontre démultiplient, complexifient et parfois brouillent les moyens par lesquels un individu peut être amené à se définir lui-même au travers de l'actualisation de ses pratiques culturelles. Mais, peut-être plus encore que les formes d'écriture exposées dans des journaux intimes en ligne ou des blogs, les écrits produits sur les sites de rencontres traduisent la capacité qu'a le numérique à mobiliser les individus autour de ces problématiques de construction et de reconstruction identitaires. En effet, ces dispositifs numériques permettent d'abord d'ajuster ces écritures de soi et d'y revenir indéfiniment. Mais en plus d'être actualisées au cours des échanges, ces écritures se trouvent en outre présentifiées (sur le site, sur les plateformes de dialogue en ligne ou dans les courriels échangés), soumises à l'appréciation et au jugement d'autrui.

Comme cela a été dit dans le chapitre précédent, cette forme de présentation en ligne et en réseau génère des tensions contraires, tour à tour conformistes ou authentiques. En principe, la relation amoureuse doit être favorable à la confession, à l'expression de sentiments intimes et par conséquent authentiques. Mais la présence massive des internautes susceptibles d'entrer en interaction – même lorsque l'on appréhende cette présence sous un angle communautaire – tendrait au contraire à favoriser les comportements conformistes (voir chapitre 2.1). Les modèles théoriques susceptibles d'être convoqués pour appréhender les formes de sociabilités nouées par les individus orientent bien évidemment la compréhension de ces phénomènes. Si l'on a recours à un modèle d'analyse de type conformiste, à l'image de celui élaboré par David Riesman, on lira dans l'avènement du numérique et le développement des sociabilités électroniques un renforcement du cadre de contraintes sociales, une restriction des curiosités, voire une tendance à l'uniformisation culturelle. En effet, pour l'auteur de *La Foule solitaire*, qui s'attache à décrire la naissance de la société de consommation dans les Etats-Unis des années quarante - cinquante, l'augmentation du nombre de relations interpersonnelles et de communications de masse exerce une influence diffuse sur les individus. Ces derniers adoptent alors des caractères sociaux « extro-déterminés », ils conforment leurs comportements sous le regard des autres et sur la base des modèles qui leur sont proposés par les médias :

« Tous les extro-déterminés ont ceci en commun que l'attitude de l'individu est orientée par ses contemporains – ceux qu'il connaît personnellement, et même ceux qu'il ne connaît qu'indirectement, par l'intermédiaire d'un ami ou des communications de masse. Cette source d'influence est évidemment « intériorisée » en ce sens que le sentiment de dépendance a été inculqué très tôt à l'enfant. Les buts que l'individu extro-déterminé se fixe varient avec et selon cette influence ; seuls l'effort en tant qu'attitude et l'attention constamment accordée aux réactions d'autrui persistent sans changement durant toute l'existence. Cette volonté de garder le contact avec les autres se traduit par une stricte conformité de comportement, non pas tant par une discipline consciente que, surtout, par une exceptionnelle sensibilité aux actes et désirs des autres. »<sup>246</sup>

Il convient de noter que les types de caractères définis et décrits par David Riesman diffèrent notablement de ceux mobilisés par les modèles basés sur une intériorisation des normes sociales. Les relations entre éthique et ethos chez Max Weber<sup>247</sup> notamment, conduisent pour David Riesman à des comportements plus rigides et des individus « intro-déterminés », qui choisissent d'adopter une attitude au regard de valeurs déterminées et qui tentent de s'y conformer. L'idée riesmanienne selon laquelle les individus agissent influencés par les désirs d'autrui plutôt que sous la pression de valeurs individuelles intériorisées ouvre des perspectives intéressantes dans l'étude des comportements observables sur les sites de rencontre. Le conformisme des comportements que l'on y observe pourrait alors être imputé non à l'expression de sentiments égoïstes ou cyniques ou à un désir de se mettre en scène, mais bien plutôt au souhait de plaire à autrui, de se rendre agréable aux autres, conforme aux souhaits qu'ils sont susceptibles d'exprimer.

Cela étant, un tel schéma conceptuel présente l'inconvénient de considérer l'orientation des comportements de façon trop univoque, sans tenir compte précisément du contexte des interactions. Un modèle coopératif convoqué notamment par Dominique Pasquier présente *a contrario* l'avantage de conférer aux individus la capacité (différente selon les déterminants sociaux) de faire varier leurs engagements selon les scènes sociales et le type de liens sociaux noués. Entre les liens forts (développés avec la famille, les amis, les

---

<sup>246</sup> RIESMAN, David, *La foule solitaire*, Paris : Artaud, 1964, p 44-45.

<sup>247</sup> WEBER, Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, *op. cit.*

conjointes) et les liens faibles (plus étendus, tissés avec des connaissances plus lointaines), les pressions conformistes n'interviennent pas avec la même intensité. S'inscrivant à la suite des travaux d'Howard Becker sur les mondes de l'art<sup>248</sup> et de Mark S. Granovetter sur les formes de sociabilités<sup>249</sup>, Dominique Pasquier s'intéresse en effet à la façon dont les individus règlent leurs interactions au travers de prismes tantôt conventionnels, tantôt créatifs et autonomes. Or, c'est précisément dans le cadre des liens faibles qu'un affichage de préférences culturelles se fait nécessaire – ne serait-ce que pour engager la relation – et que les divergences au système de goûts qui structure cet affichage ne sont guère tolérées. Dans de tels réseaux règne une forte injonction à la conformité, contrairement aux liens d'amitié plus forts, au sein desquels une certaine liberté de différenciation est acceptée :

« Paradoxalement, les contraintes qui pèsent sur la déclaration et l'affichage des préférences culturelles sont beaucoup plus grandes dans le réseau des liens faibles que dans celui des liens forts. En effet, les amitiés se renforcent souvent autour de passions partagées (les fans de séries de télévision ou les amateurs d'un genre musical particulier), mais elles ne sont pas forcément anéanties par d'éventuelles divergences dans les préférences culturelles – même si c'est une menace potentielle. Il y a une certaine marge de négociation, au nom de l'amitié. En revanche, dans les réseaux des liens faibles, il existe une forte pression à la conformité et peu de tolérance à la différence. »<sup>250</sup>

Les sites de rencontres permettent précisément d'observer à la fois des sociabilités de liens faibles (réseaux étendus) et de liens forts (réseaux proches, intimes). La plupart des analyses considèrent comme acquis le fait que les liens devant être créés au moyen des sites de rencontre sont, par essence, des liens forts. La relation amoureuse, en effet, correspond à l'idée que l'on se fait d'une relation construite autour de passions partagées mais qui tolère assez bien quelques divergences. En ce sens, on la qualifie d'« authentique » par opposition aux relations conformistes. Lorsque l'on déplore, à l'image de Pascal Lardellier dans *Le cœur net*<sup>251</sup>, les changements opérés par les sites de rencontre dans la relation amoureuse, cela revient en fait à affirmer que des liens

---

<sup>248</sup> BECKER, Howard, *Les mondes de l'art*, Paris : Flammarion, 1988

<sup>249</sup> GRANOVERTER, Mark S., « The strength of weak ties », *American Journal of Sociology*, vol. 78, issue 16, 1973, p. 1360 – 1380.

<sup>250</sup> PASQUIER, Dominique, *op. cit.*, p 59-60.

<sup>251</sup> LARDELLIER, Pascal, *op. cit.*, p 154 - 157.



traditionnellement forts et authentiques sont transformés, par la médiation numérique, en liens faibles et majoritairement uniformisants. Dans une formulation plus modérée, à la manière d'Eva Illouz<sup>252</sup>, on en vient à considérer que ces sites débouchent sur une sorte de malentendu social : venus y créer des liens forts, les internautes ne pourraient en fait y tisser que des liens faibles et fragiles.

Mais la question de savoir si les liens noués par ces dispositifs sont tendanciellement de nature conformiste ou authentique ne peut se déduire exclusivement d'une analyse de la pratique dans le temps limité de son exécution. Les utilisations des dispositifs numériques en bibliothèque, cela a été dit la première partie, s'inscrivent dans des programmes d'action face à l'offre documentaire considérée dans son ensemble. De la même façon, les logiques d'usages des sites de rencontre s'inscrivent dans un processus dépassant le cadre strict des opérations effectuées en ligne. Conférer une signification à ces usages durant leur seule opérationnalité reviendrait à circonscrire la portée d'une lecture à l'acte même de lire, sans tenir compte de ce qui en oriente la compréhension et l'interprétation, ni de ce qu'il advient par la suite de ce qui a été lu : échanges, mémorisation, oubli, etc.

Ainsi, on assiste, à partir des sites de rencontre, à un processus de dévoilement de soi advenant progressivement et qui peut se concrétiser par une rencontre en face à face. Ce processus de dévoilement tire, en premier lieu, son fonctionnement de conventions sociales définissant ce qu'il est possible et convenable de faire sur la scène sociale que forment ces sites. Ces derniers organisent, sous la pression de règles explicites et tacites, les interactions entre leurs abonnés. La constitution d'un profil utilisateur, les modes de consultation des fiches abonnés, les échanges de messages, établissent des opérations encadrées afin de concilier au mieux les impératifs de personnalisation et de rationalisation technique autorisant le traitement et l'échange d'un grand nombre d'informations (voir sections 2.2.1 à 2.2.3). Ces opérations sont en partie structurées par d'autres modes d'organisation introspective se rencontrant notamment dans la presse magazine, le roman sentimental, la lettre ou bien encore le journal intime (voir sections 2.2.4 à 2.2.5).

Parce que chercher à séduire autrui sur les sites de rencontre suppose de sortir de l'anonymat tout en se montrant le plus sincère possible, ces dispositifs numériques

---

<sup>252</sup> ILLOUZ, Eva, *op.cit.*

actualisent une série de procédés existants dans d'autres formes culturelles et qui mêlent introspection et médiatisation de soi. Ils permettent d'observer comment le numérique, en opérant la synthèse de procédés sémiotiques éprouvés, traduit certains des aspects caractérisant la modernité des rapports qu'entretiennent les individus à la culture.

### **2.2.1. S'inscrire sur les sites de rencontre : l'étape du questionnaire.**

Les utilisateurs des sites de rencontre cherchent donc à développer de nouvelles sociabilités sur Internet, des sociabilités amicales et, si possible, sexuelles et/ou amoureuses débouchant sur une rencontre. Les particularités de ces sociabilités résident dans le fait qu'elles naissent par le biais exclusif d'une médiation écrite, dans une situation de co-présence virtuelle, en l'absence de face à face physique. L'organisation de la parole, dans cette situation de communication à distance, est fortement contingentée par les dispositifs numériques et cela avant même que les premiers échanges puissent intervenir entre les interlocuteurs. Les modalités d'engagement des individus dans les relations susceptibles d'être créées se traduisent dès l'inscription, avec des réponses variables à des dispositifs interprétables et interprétés différemment. De fait, derrière une apparente uniformisation des façons de se rencontrer proposées aux internautes, ces sites présentent des aspects saillants qui permettent des investissements et des interprétations différents.

Il est en tout cas frappant de constater à quel point les dispositifs mis en place pour accueillir et retenir les internautes sur les sites de rencontre sont à la fois empreints d'une distance respectueuse et d'une étonnante indiscretion. Les avantages de l'anonymat garanti voire préconisé<sup>253</sup> par les sites de rencontres peuvent, il est vrai, laisser croire à l'extrême dépersonnalisation des échanges recherchés par les utilisateurs qui s'y inscrivent. Et, de fait, la première étape de l'inscription commence par le choix d'un pseudonyme et la transmission d'une adresse électronique. Cette dernière ne sera pas communiquée aux personnes rencontrées par l'intermédiaire du site, les échanges de courrier électronique

---

<sup>253</sup> Tous les sites étudiés proposent aux internautes la lecture de modes d'emploi présentant un certain nombre de précautions d'usages, dont la première consiste à savoir conserver son anonymat le plus longtemps possible.

intervenant, du moins au début, à l'aide de dispositifs intégrés. La plupart des sites de rencontre rendent d'ailleurs difficile l'échange d'adresses électroniques entre abonnés, puisque tout est fait pour que ces derniers renouvellent leur inscription de mois en mois. Si l'internaute ne souhaite pas communiquer son identité, il dispose donc des moyens de préserver son anonymat. C'est principalement cet anonymat et la possible mise à distance des autres abonnés par l'emploi d'un pseudonyme qui, il convient de le rappeler, conduit à dénoncer tour à tour la « virtualité » des relations engagées, les possibilités de mensonge (sur l'âge, le statut marital ou professionnel, les caractéristiques physiques et même le genre) ou le cynisme de comportements d'individus assurés d'agir *incognito* (voir chapitre 2.1 section 2.1.2 notamment).

Il est vrai que les toutes premières questions qui sont posées lors de l'inscription (« Je suis (un homme ou une femme) », « Je suis né le ... », « J'habite (pays / région / département voire ville) », « Je recherche (un homme ou une femme / ayant entre tel et tel âge) ») semblent révélatrices du caractère impersonnel de la médiation proposée par ces sites. Renseigner ces informations au moyen d'un formulaire semblable (dans son fonctionnement si ce n'est dans les catégories convoquées) à ceux qui se rencontrent couramment sur la plupart des sites commerciaux n'engage *a priori* que très peu l'utilisateur des sites de rencontres. La publicité pour ces sites présente d'ailleurs ces procédures initiales comme de simples formalités, pouvant être expédiées en une minute (voir figure 2.11, page suivante).

Figure 2.11 – « Inscription gratuite en une minute ! » sur *meetic.fr*

**meetic.fr**  
vous allez *aimer*

Déjà inscrit(e) ?

→ Votre pseudo

→ Mot de passe

[Mot de passe ou pseudo oublié ?](#)

**Inscription gratuite en une minute !**

**1 Mon profil**

Je suis ☐ Une femme ☐ Un homme

Je crée mon pseudo meetic

Je choisis un mot de passe

Ma date de naissance jour  mois  année

Mon pays de résidence

Mon code postal

Ma ville

Mon adresse email

(pour utiliser meetic, une adresse email valide est indispensable)

**2 Ma recherche**

Je recherche ☐ Une femme ☐ Un homme

Entre  et  ans

**3 C'est parti !**

☐ Je certifie être majeur(e) et avoir lu et accepté les [CGU](#) du service meetic.

J'accepte de recevoir par email les offres des partenaires de meetic

☐ oui ☐ non

**J'accepte les CGU et je continue** **GO**

La continuité sémiotique entre les publicités de ces sites et celles rencontrées dans les magazines féminins a été soulignée dans le chapitre précédent (voir section 2.1.3). Les premières questions du formulaire d'inscription sont traitées, quant à elles, à la manière des *quizz* qui abondent dans ces mêmes magazines. Il ne s'agit certes pas, lors de cette étape, d'établir un profil psychologique (« Êtes-vous fidèle ? »), ou de déterminer sa capacité à séduire (« Quelle séductrice êtes-vous ? »), ou bien encore son potentiel érotique (« Êtes-vous douée au lit ? »). Mais le procédé est sensiblement le même : quelques questions à peine sont censées permettre à l'internaute-lecteur d'accéder à une meilleure connaissance de lui-même. Seuls quelques clics, quelques étapes, le séparent encore du partenaire attendu. Selon le positionnement des sites, ces étapes initiales et la promesse qui en découle varient quelque peu. Pour *meetic* ou *meetic affinity* (voir figure 2.12

ci-dessous), la rapidité et l'efficacité sont mises en avant, et un compte peut effectivement être ouvert en quelques secondes sur la base d'informations relevant presque du simple état civil.

Figure 2.12 – « Aujourd'hui, je sais qui j'ai envie de trouver » sur *meeticaffinity.fr*

Rencontre par affinités - Meetic Affi...

Meetic : Des millions de célibataires à rencontrer. Cliquez ici !

Déjà membre ? Votre pseudo/email   

«Aujourd'hui, je sais qui j'ai envie de trouver.»

- > Répondez au test d'affinités.
- > Meetic Affinity sélectionne pour vous les personnes qui vous correspondent.
- > Découvrez immédiatement et gratuitement votre sélection personnalisée de célibataires.

**meeticaffinity**  
La rencontre par affinités

Vous êtes : Sélectionner

Vous êtes né(e) le : JJ MM AAAA

Lieu de résidence : France

Code postal :

Ville : Non renseigné

Votre pseudo :

Votre mot de passe :

Votre adresse e-mail :

Cette adresse est confidentielle. Elle est indispensable pour recevoir les informations concernant votre compte et les offres de Meetic Affinity.

☐ Vous certifiez être majeur(e), avoir lu et accepté les [CGU](#) et la [politique sur la vie privée de Meetic Affinity](#).

**Découvrez votre sélection de célibataires**

Garantie Sérénité  
PROFILS VÉRIFIÉS

**Pourquoi choisir Meetic Affinity ?**  
Rencontrez des célibataires qui aspirent, comme vous, à construire une relation durable.

**Ils se sont trouvés**  
Meetic Affinity encourage une démarche sincère et transparente.

**Nos conseils en ligne**  
Meetic Affinity vous accompagne tout au long de votre démarche.

Comme l'énonce clairement le slogan du site *meeticaffinity*, il suffirait de savoir qui l'on est et qui l'on cherche pour trouver l'âme sœur : « aujourd'hui, je sais qui j'ai envie de trouver ». Si l'alchimie complexe de l'attirance et de l'amour reprennent leurs droits après la rencontre, ces sites promettent de ne plus laisser place au hasard durant les étapes qui président à cette dernière et d'optimiser au maximum les chances d'obtenir satisfaction. Le site de rencontre sexuelle *adultfriendfinder* se montre encore plus explicite avec cette injonction : « ne perdez plus de temps dans les bars, et rencontrez de personnes qui veulent vraiment baiser ». Age, sexe, ville et orientation sexuelle suffisent à engager une recherche de partenaires sexuels. Pour un site tel que *pointscommuns*, fondé sur le principe d'une recherche de partenaires par affinités culturelles, la présence de l'autre est, en revanche, affirmée dès les premières étapes de l'inscription. Avant de dire qui l'on est, on

commence donc immédiatement par décrire succinctement celui que l'on cherche, en anticipant sur ses goûts culturels (voir figure 2.13, ci-dessous).

Figure 2.13 – « Rencontrez, Partagez. Créez. Découvrez » sur [pointscommuns.com](http://pointscommuns.com)

The screenshot shows the homepage of [pointscommuns.com](http://pointscommuns.com). The header includes the logo and the tagline "la rencontre par affinités culturelles". A search bar prompts the user to "tapez un mot clé et cliquez sur la catégorie de votre choix". Navigation links for "Cinéma", "Musique", "Lecture", "Médias", "Membres", and "Web" are provided. A login section asks for a "pseudo" and "mot de passe", with a link for "mot de passe oublié?". The "rencontre express" section contains a search form with the following fields:

- Je cherche: [choisissez](#)
- Son âge: 18 à 45
- Son pays: France
- Sa région: [choisissez](#)
- qui aime: une oeuvre, un artiste
- dans: la catégorie

There is a checkbox for "avec photo" and a "Chercher" button. Below the search form is a large blue button for "Inscription gratuite" with a "Cliquez ici" link. At the bottom, four blue arrows point right, each containing a step in the process:

- Rencontrez**: des hommes et des femmes qui partagent vos passions.
- Partagez**: vos goûts, opinions, réactions en cinéma, musique, lecture, médias.
- Créez**: vos listes d'oeuvres et artistes préférés parmi + de 750 000 références.
- Découvrez**: de nombreux livres, cd, films, médias et testez une nouvelle façon de faire une rencontre.

Pour autant, même si ces opérations de description de soi sont réputées être succinctes, du moins dans une phase préliminaire, il n'en reste pas moins que commencer sa recherche d'un partenaire sur Internet par la complétion d'un questionnaire constitue une opération entretenant peu de rapport avec une situation courante de drague ou de séduction. L'écart entre ces préliminaires numériques et ceux qui président à la rencontre en coprésence physique concentre d'ailleurs un bon nombre des assignations misérabilistes adressées aux sites de rencontre. Le caractère approximatif des questionnaires, la normativité ou au contraire la bizarrerie des catégories proposées, et le caractère pragmatique et rationnel de ces opérations de description de soi conduisent, cela a été dit

précédemment, à percevoir les interactions engagées par l'intermédiaire de ces sites comme dépouillées de toute authenticité et spontanéité (voir chapitre 2.1 section 2.1.4).

Or, les questionnaires ne sont pas tant là pour permettre aux utilisateurs de se définir que pour réduire les incertitudes liées à tout échange de coprésence numérique. À ce titre, ils s'inscrivent dans une série de rationalisations techniques et de transpositions médiatiques qui n'échappent pas aux utilisateurs des sites. En effet, comme le démontre Julia Velkovska<sup>254</sup> en s'appuyant sur les travaux d'Alfred Schütz<sup>255</sup> portant sur les processus de typifications, les échanges électroniques entre inconnus reposent sur une série d'opérations qui visent à gérer les distorsions spatiotemporelles que les dispositifs numériques introduisent par rapport aux interactions courantes entre individus se faisant face. Il s'agit en fait de normaliser les interactions dans un contexte paradoxal. Les individus sont en effet placés dans la situation d'échanger, parfois en temps réel, sans se connaître ni pouvoir régler leurs interactions sur les gestes, mimiques, intonations habituellement utilisés pour réduire les incertitudes sur le sens à donner aux mots échangés. En étudiant les modalités de conversations électroniques sur les tchats, Julia Velkovska dévoile l'existence de routines de présentation de soi dans les échanges électroniques. Ces routines forment un prélude à toute conversation entre internautes ne se connaissant pas. Elles permettent de restaurer la confiance nécessaire aux échanges dans un contexte qui prive les individus d'un socle de savoirs et de savoirs-faire qu'Alfred Schütz qualifie de situations « allant de soi » (*taken for granted*). Ainsi, avant de commencer à dialoguer à l'aide de dispositifs numériques comme le tchat, ou, dans une moindre mesure sur les forums et *via* le courriel, les individus se plient à « un enchaînement continu de questions réponses standardisées »<sup>256</sup>. L'on voit ainsi apparaître les critères « ASV » (âge, sexe, ville) déjà évoqués plus haut.

Sur les sites de rencontre, le questionnaire a avant tout pour fonction de retrouver ces éléments de clarification et de préparation de la situation de la communication, tout en permettant l'indexation et le traitement automatisé des données construites par les

---

<sup>254</sup> VELKOVSKA, Julia, « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les *webchats* », *Sociologie du travail*, vol. XLIV, n°2, 2002.

<sup>255</sup> SCHÜTZ, Alfred, *Le chercheur et le quotidien. Phénoménologie des sciences sociales*, Paris : Klincksieck, 2008.

<sup>256</sup> *Ibid.*, p. 203.

abonnés. Il s'inscrit tout d'abord, on le conçoit ici, dans la lignée d'usages informatiques routinisés qui se développent dans d'autres contextes que la rencontre amoureuse. Tchats et forums portent en effet sur une infinité de sujets allant du bricolage à la littérature, de la santé à l'échange de conseils informatiques. Il est d'usage, sur ces dispositifs numériques, de se présenter succinctement, sans quoi l'on risque de se voir vertement rappelé à l'ordre par les autres participants : pas de présentation, pas de réponse. Afin de préserver les utilisateurs réguliers des tchats et *forums* d'individus ne se pliant pas aux règles (ou, pire, cherchant délibérément à les enfreindre<sup>257</sup>), la majorité des plateformes exigent d'ailleurs la souscription d'un abonnement. Gratuit dans la plupart des cas, cet abonnement suppose la transmission d'une adresse électronique valide et la complétion d'un formulaire électronique mentionnant les fameux critères d'âge, de sexe et de ville. Les sites de rencontre héritent de procédures d'inscription en vigueur sur la plupart des espaces de publication et de conversation électronique. Ces espaces privilégient, dans leur immense majorité, la dimension collaborative d'entraide et d'échange de services qui caractérise les usages du « web social »<sup>258</sup>. De ce fait, prétendre lire dans les procédures d'inscription aux sites de rencontre l'expression de logiques marchandes témoigne d'une assez profonde méconnaissance de leur filiation<sup>259</sup>. Tirant partie des limites de dispositifs de rencontre gratuits ou de comportements de recherche de partenaires sur des forums inappropriés<sup>260</sup>, les éditeurs de sites de rencontre ont cherché à développer une offre spécifiquement et explicitement adaptée à la rencontre amoureuse. Se faisant, ils ont recyclé et adapté des procédures autorisant les routines de présentation de soi déjà en vigueur ailleurs.

Au reste, cette filiation explique pour partie la facilité avec laquelle la plupart des internautes acceptent de se plier au questionnaire sur ces sites. De la même façon que l'on valide les conditions générales d'utilisation d'un site ou d'un logiciel sans toujours les avoir lues ou que l'on fait défiler à la hâte les étapes de constitution d'un profil d'abonné sur un

---

<sup>257</sup> Ces derniers sont alors qualifiés de « *troll* »

<sup>258</sup> Voir en partie 3 la définition donnée à ce terme.

<sup>259</sup> Le fondateur du site *meetic* Marc Simoncini, par exemple, n'est ni issu du secteur des agences matrimoniales, ni de celui de la presse magazine. Créateur de diverses sociétés informatiques, il a mis à profit ses connaissances des réseaux informatiques pour développer une plateforme d'échanges entre célibataires qui soit d'abord techniquement puissante et fiable, avant d'être promue par de nombreuses opérations de marketing.

<sup>260</sup> Instabilité technique des plateformes, impossibilité de filtrer les profils au-delà des critères « ASV » constituent les principaux reproches adressés à ces sites gratuits.



forum, on accepte de se plier à la série de questions permettant de valider son profil utilisateur. Au delà, l'importance accordée dans la pratique des utilisateurs à ces dispositifs de tchat oriente les façons qu'ils auront de remplir ce questionnaire. C'est du moins ce que les entretiens menés dans le cadre de l'étude sur les sites de rencontre signalent<sup>261</sup>. Ainsi, Benjamin admet avoir « bâclé le questionnaire » parce qu'il savait qu'il lui faudrait reprendre par la suite les présentations.

« J'ai fait ça vite, pas trop pour avoir encore des choses à dire, pas trop peu parce que sinon je savais que j'aurais aucune chance de voir une de ces demoiselles répondre à mes mails. Mais de toutes façons, après on passe sur *msn* et il faut reprendre à zéro les présentations. C'est toujours comme ça que ça se passe, sur *msn*, alors autant ne pas trop perdre son temps avec un questionnaire, pas vrai ? »

Pour Valérie, le fait d'anticiper sur ses futurs échanges sur le tchat prend une dimension supplémentaire, celle de réintroduire la spontanéité faisant défaut lors des préliminaires d'inscription :

« Pour moi, de toutes façons, ce qui compte surtout c'est de sentir comment sont les hommes, réellement. C'est facile de mentir dans un questionnaire, en prenant le temps de penser à chaque mot. On peut construire un portrait vendeur, idéal. Mais lorsqu'il s'agit de répondre vite à une série de questions, c'est différent. Il y a ceux qui resteront spontanés, et puis il y a les autres. Ceux-là, je m'en méfie ».

Et si d'autres abonnés prennent grand soin de remplir correctement le questionnaire, cherchant à se mettre en scène de façon la plus valorisante possible, tous ont conscience des limites de cet exercice standardisé de présentation de soi. Entre défiance et impossibilité assumée de se définir par le biais de questions d'ordre général, les utilisateurs des sites de rencontre se plient pourtant à l'exercice. Cela uniquement parce qu'ils anticipent la possibilité qui leur sera donnée de revenir, par des échanges futurs, sur la question de savoir « qui ils sont vraiment ». Les stratégies élaborées par les uns et les autres pour répondre à ce questionnaire mettent en scène l'écart entre ce qu'ils pensent être, ce que l'on leur donne l'occasion d'être en réponse à des questions standards, et ce

---

<sup>261</sup> Voir Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre.*

qu'ils voudraient être aux yeux d'autrui. Emmanuel Ethis, dans son ouvrage *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture*, souligne combien la démarche consistant à se définir par un questionnaire est problématique : « Le questionnaire oblige ceux qui y répondent à ajuster à leur taille le costume du soi comme un autre qu'on leur propose et qui n'est jamais néanmoins du prêt-à-porter. »<sup>262</sup> On doit tirer ainsi les conséquences du fait que tout questionnaire exerce ses contraintes sur les enquêtés et cela d'autant plus que ces derniers espèrent se distinguer de la masse des autres inscrits. Plus le questionnement adressé aux utilisateurs est schématique, plus la probabilité que ces derniers se livrent sans anticiper sur l'utilisation susceptible d'être faite de leurs réponses diminuera.

Ces allers-retours entre « logiques pratiques » et anticipations réflexives lors de la complétion d'un simple questionnaire d'inscription illustre combien l'évidence de ce qui semble « aller de soi » pour les internautes n'exclue pas l'existence de phases délibératives. En effet, à l'image de ce qui a été observé dans la première partie autour des usages du cédérom (voir chapitre 1.2 section 1.2.7), les opérations qui sont exigées des internautes sur les sites de rencontre ne sont pas univoques et répondent à des logiques d'usages qui en complexifient la nature et la rendent hétérogène. Au reste, on mesure ici encore le caractère limité des effets uniformisants de toute industrie culturelle. Plus les filets tendus pour « attraper » les internautes dans des procédures standard seront serrés et grossiers, plus les comportements d'esquive, de feintes ou de « braconnage » (pour reprendre un terme cher à Michel de Certeau<sup>263</sup>) seront fréquents. Le fait que les technologies numériques démultiplient le recours à des procédures écrites qui standardisent les relations renforce précisément les capacités des individus à investir les sociabilités électroniques sous l'angle du jeu et de la mise en scène. Plus généralement, ces allers-retours entre stéréotypes et travail sur soi illustrent la façon dont ces dispositifs numériques contribuent aux processus d'« altération des êtres culturels »<sup>264</sup> par lesquels, comme le rappelle Yves Jeanneret, se transforment les idées et les textes se déplaçant dans la société. De la même façon que la lecture est conditionnée par le livre et les représentations que se font les lecteurs de ce dernier, l'usage des sites de rencontre est

---

<sup>262</sup> ETHIS, Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture*. *op.cit.*

<sup>263</sup> DE CERTEAU, Michel, *op. cit.*

<sup>264</sup> JEANNERET, Yves, *Penser la trivialité. 1. La vie triviale des êtres culturels*, Paris : Hermès Lavoisier, 2008, p 87.

altéré à la fois par les dispositifs « matériels » de ces derniers et par la façon dont leurs utilisateurs anticipent leurs fonctionnements.

### 2.2.2. Du stéréotype à l'intime : amorcer un banal travail sur soi.

Les travaux de Julia Velkovska portant sur les dispositifs de dialogue en ligne montrent également comment le recours aux routines de présentation de soi et la standardisation des mises en relation conduisent à une perception schématique de l'interlocuteur. Les actes discursifs de ce dernier sont alors interprétés en ayant recours à des stéréotypes, du moins tant que les échanges portent sur d'autres sujets que l'élucidation de l'identité des participants au tchat. Dans une interaction de coprésence physique, les incertitudes liées à l'identité des interlocuteurs sont, comme le souligne Ervin Goffman dans *La mise en scène du quotidien*, partiellement réduites par l'attention accordée aux « apparences » :

« Quand un individu est placé en présence des autres, il cherche à identifier les données fondamentales de la situation. S'il possédait cette information, il pourrait savoir ce qui va se passer et en tenir compte et il pourrait ainsi donner aux autres ce qu'il leur doit dans la limite de ses intérêts personnels bien compris. Pour opérer le décryptage complet de la situation, il lui serait indispensable de connaître toutes les données sociales utiles concernant ses partenaires, ainsi que l'issue réelle ou le produit final de leur activité pendant l'interaction, et que leurs sentiments les plus intimes à son propre égard. On ne se procure que rarement une information intégrale de cette nature. Faute de cette information, l'acteur a tendance à utiliser des substituts – répliques, signes, allusions, gestes expressifs, symboles de statuts, etc. – comme moyens de prévision. En bref, puisque la réalité qui intéresse l'acteur n'est pas immédiatement perceptible, celui-ci en est réduit à se fier aux apparences. Et paradoxalement, plus la réalité qui échappe à la perception a d'importance pour l'acteur, plus il doit accorder d'attention aux apparences. »<sup>265</sup>

Privés de la possibilité de prêter attention à ces signaux, les partenaires du discours utilisent les informations obtenues lors de la phase inaugurale de leurs échanges pour

---

<sup>265</sup> GOFFMAN, Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. op.cit.* p. 235-236

dresser une sorte de portrait robot stable et rassurant de celui avec qui ils conversent. Or, ce recours aux stéréotypes est également typique, selon Edgar Morin, des processus de production-crédation à l'œuvre dans les industries culturelles. Selon l'auteur de *L'esprit du temps*, la culture de masse produite par ces industries est caractérisée par une série de tensions entre le standard et l'original, entre le connu et le nouveau. Si la nouveauté plaît, elle prend le risque de déplaire ou d'inquiéter ; si le standard rassure, il peut lasser. La culture de masse jongle donc entre recours aux stéréotypes et adresses individualisées aux consommateurs :

« L'imaginaire se structure selon des archétypes : il y a des patrons-modèles de l'esprit humain, qui ordonnent les rêves, et particulièrement les rêves rationalisés que sont les thèmes mythiques ou romanesques. Règles, conventions, genres artistiques imposent des structures extérieures aux œuvres, tandis que situations-types et personnages-types en fournissent les structures internes. [...] On fabrique pratiquement des romans sentimentaux à la chaîne, à partir de certains modèles devenus conscients et rationalisés. Le cœur aussi peut se mettre en conserve. Mais à condition que les produits issus de la chaîne soient individualisés. »<sup>266</sup>

Cela signifie que les individus utilisant les sites de rencontre connaissent et, pour une majorité d'entre eux, maîtrisent ces allers-retours entre stéréotypes et individualisation. Le caractère fabriqué et fictif des représentations de soi et d'autrui, co-construites par ces dispositifs numériques, ne leur échappe pas totalement. Cela d'autant moins que les procédés utilisés par les éditeurs de ces sites reposent, pour une grande part, sur une série d'emprunts à la presse magazine (voir chapitre précédent). Les questionnaires, les « tests de personnalités » ainsi que les *quizz* sont proposés par les sites de rencontre afin de se définir et de définir les caractéristiques du partenaire idéal. Ces derniers manient à la fois le recours aux stéréotypes et aux effets de personnalisation, éléments communs tant à la presse féminine qu'aux magazines masculins.

Ainsi, sur les sites généralistes du type *meetic*, les abonnés sont invités à se plier à des « tests de personnalités » dont la pragmatique est presque identique à celle que l'on trouve

---

<sup>266</sup> MORIN, Edgar, *L'esprit du temps*, Paris : Armand Colin et Institut National de l'Audiovisuel, 2008, p. 38-39.

dans les magazines féminins ou de psychologie grand public. On y propose de « faire le point » sur sa vision du couple, sur ses valeurs et sur ses projets de vie à deux, en choisissant parmi une série de modalités à cocher, en réponse à des questions courtes. Ces tests débouchent sur un résultat communiqué à l'abonné, dressant son portrait personnalisé ainsi que le profil du partenaire susceptible de lui convenir le mieux. Ses portraits associent étroitement l'utilisation de stéréotypes (profils de rapport à la sexualité ou à la famille par exemple) à des éléments d'individualisation (scores « personnalisés » de compatibilité entre partenaires, calculs d'indices divers, etc.).

Si les énoncés des questions comme des réponses de ces tests ne diffèrent guère de ce que l'on peut être amené à lire dans la presse grand public, il est intéressant de noter que les modalités d'énonciation sont également peu dissemblables. Le pointeur de la souris permet de remplacer le stylo utilisé sur la page des *quizz* d'un magazine pour cocher les propositions de son choix. Ainsi, sur les sites de rencontre, le menu déroulant, qui ne permet pas un réexamen global des réponses possibles au moyen d'une liste (puisque seule la réponse choisit apparaît à l'écran), est le plus souvent délaissé au profit de cases à cocher (voir figure 2.14 ci-dessous).

Figure 2.14 – Page-écran du « test de personnalité exclusif » de meeticaffinity.fr

**Bienvenue sur Meetic Affinity,**

Afin de déterminer **votre vision du couple, vos valeurs et votre projet de vie**, Meetic Affinity vous propose son test de personnalité exclusif.

Avancement : **10%**

Répondez aux questions le plus sincèrement possible, et découvrez gratuitement les célibataires sélectionnés pour vous par Meetic Affinity.

**GRATUIT !**  
 À la fin de votre test, nous vous enverrons de manière confidentielle les résultats de votre test sous la forme d'un rapport de personnalité détaillé.  
 Une fois le test complété Meetic Affinity vous présente immédiatement les célibataires qui vous correspondent !  
**Profitez-en pour les contacter, votre 1er message est gratuit pour chaque membre !**

**Votre test de personnalité Meetic Affinity**

► **Je serais plus à l'aise avec une femme :**

Qui me laisse la séduire ◀ ◯ ◯ ◯ ◯ ◯ ▶ Qui prend les devants

**Dans ma relation aux autres, je dirais que je suis plutôt :**

☐ Téméraire  
☐ Réservé

[Suspendre et continuer le test plus tard](#) **VALIDER**

Le fait que les sites de rencontre mettent en avant l'un des rares dispositifs de la presse magazine mêlant consultation et écriture n'est pas anodin. Le travail sur soi qui est proposé par ces tests suppose suffisamment d'efforts de la part de celui qui décide de s'y soumettre pour que les actes d'interprétation soient fluidifiés au maximum. En réinvestissant un élément communément diffusé dans un média traditionnel, les sites de rencontre ne prennent pas le risque de la nouveauté. Mais, dans le même temps, ils parient sur le vernis de modernité que confère aux questionnaires, tests et *quizz* de la presse leur transposition sur des interfaces numériques. Signalons encore que, si le travail sur soi et sur autrui est devenu visible dans les magazines pour hommes, par le biais de *quizz*, d'articles voire de rubriques, la psychologie y est encore peu présente<sup>267</sup>. Cette dimension apparaît, par conséquent, plutôt minorée dans les questionnaires proposés aux abonnés des sites de rencontre par rapport à ce qu'il est donné de lire dans la presse féminine. Les impératifs de mixité propres à ces dispositifs imposent un équilibre en fonction des préoccupations des hommes comme des femmes. Les questions d'ordre politique, culturel ou religieux prennent ainsi place dans les questionnaires, les tests de personnalités et dans les *quizz* présents sur les sites de rencontre (voir figure 2.15 page suivante) <sup>268</sup>.

---

<sup>267</sup> Voir à ce propos DE SINGLY, François, *Libres ensemble. L'individualisme dans la vie commune*, Paris : Nathan / HER, 2000.

<sup>268</sup> Sur les sites dédiés aux rencontres sexuelles, les tests prennent une forme semblable à celles de la presse féminine, mais les énoncés diffèrent bien évidemment. On mesurera ainsi, par exemple, le degré de libertinage dont est prêt à faire preuve l'abonné, ainsi que celui qu'il attend de son, sa ou ses partenaires. L'inventaire des pratiques sexuelles, des fantasmes, des positions remplace les questions d'ordre sentimental, familial, politique ou culturel des sites généralistes.

Figure 2.15 – Page-écran du « test de personnalité exclusif » de meeticafinity.fr : les genres de films préférés

Votre test de personnalité Meetic Affinity

► En ce qui concerne le cinéma, quel(s) genre(s) de film aimez vous ? (plusieurs choix possibles) :

☐ Action / Aventure

☐ Romantique

☐ Comédie

☐ Grands Classiques

☐ Guerre / Drame

☐ Science fiction / Horreur

Avancement : **30%**

**ILS TÉMOIGNENT :**

«Ca y est, pour moi, c'est fait et c'est grâce à Meetic Affinity ! Alors à vous tous célibataires, ne baissez pas les bras!»

ANGÉLIQUE

[Retour](#) [Suspendre et continuer le test plus tard](#) **VALIDER**

Contrairement à ce qui se passe avec les tests des magazines, les utilisateurs de ces sites savent que les questionnaires qu'ils remplissent en ligne ne sont pas exclusivement destinés à leur apporter une meilleure connaissance et un meilleur contrôle d'eux-mêmes et de leurs décisions. Ils serviront, en effet, à dresser un profil d'eux qui permettra aux autres abonnés de se faire une idée de leur personnalité, de leurs attentes et de leurs goûts. Bien qu'encore anonymes, les utilisateurs des sites de rencontre voient une partie de leur intimité mise en scène à destination des partenaires potentiels. La façon qu'ils auront de remplir les questionnaires et de se soumettre aux tests dépendra, au moins partiellement, de l'idée qu'ils se font du comportement que leurs réponses seront susceptibles de déclencher chez les autres. En se soumettant à ces procédures, les utilisateurs anticipent la façon dont ils seront assignés à un stéréotype. C'est pourquoi ils investissent, de façon variable selon les moyens qu'ils mobilisent et les buts poursuivis, les espaces leur permettant d'individualiser leur profil.

Laure imagine que son profil de femme active et sportive la cantonnera dans un profil risquant de faire « peur aux hommes ». Elle a ainsi recommencé plusieurs fois le test de personnalité pour atténuer certains aspects de sa personnalité qui pourraient prêter à confusion :

« Quand on répond à un test qui taille quand même votre portrait à la hache, on ne peut pas s'attendre à avoir quelque chose de ressemblant. C'est le jeu, tout le monde le sait. Ou en tout cas les hommes qui ne le savent pas ne m'intéressent pas. Mais ça n'est pas une raison pour se laisser faire. Alors moi je brouille un peu les pistes. Je ne vais pas me laisser décrire par un portrait robot, j'ai des traits plus fins que ça. ! Je n'ai pas vraiment peur qu'un homme séduisant m' imagine en amazone moderne et passe à côté de moi, mais dans le doute, je ne réponds pas aux questions qui iraient trop dans ce sens, vous voyez ? »<sup>269</sup>

L'aspect réducteur des critères mis à la disposition des abonnés pour se décrire est donc redoublé par des tests et *quizzes* recherchant un compromis entre dévoilement de traits de personnalité et traitement statistiques des résultats. Cela amène ainsi les internautes qui souhaitent nouer une relation par le biais d'une correspondance écrite à soigner particulièrement leur profil. Ce dernier, s'il cristallise la plupart des analyses faites des sites de rencontre et de leurs usages, est pourtant investi avec un mélange de sérieux et d'humour qui laisse penser que l'essentiel doit se passer ailleurs que lors de la lecture des informations qu'il présente aux autres internautes.

### **2.2.3. Mise en scène de soi et fictions relationnelles : prêcher le « faux » pour obtenir le « vrai ».**

Quel que soit le site de rencontre, l'abonné est invité à se décrire, au moins une fois, en quelques lignes. Bien que cette étape ne soit pas obligatoire, les gestionnaires des sites font bien comprendre aux internautes l'importance qu'il y a pour eux à se plier à l'exercice s'ils espèrent retenir l'attention des autres abonnés<sup>270</sup>. D'un point de vue théorique, cela a été dit dans le chapitre précédent, on peut voir dans ces champs de personnalisation la traduction de la domination masculine, des tensions du marché matrimonial ou bien encore d'une mise en scène de l'égo renforcée par les effets des logiques de marché. Mais

---

<sup>269</sup> Voir Annexe 2.3 *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*.

<sup>270</sup> Ces injonctions interviennent de diverses manières : par des consignes placées avant les champs devant être remplis par l'internaute, par des relances adressées sur son adresse de messagerie, par des messages clignotants sur l'interface web signalant combien les probabilités de voir son profil consulté augmentent lorsque ce dernier est individualisé, etc.



qu'en est-il du côté des utilisateurs de ces sites ? Comment ces invites directes à se définir et à se présenter à autrui sont-elles perçues ?

À les lire, ces textes témoignent davantage de la réticence à se plier à l'exercice que d'une complaisance versant dans l'exhibition de soi. Même si l'occasion d'échapper aux stéréotypes dessinés par le questionnaire et ses catégories toutes faites est donnée aux internautes, rares sont ceux qui usent du premier degré dans ces énoncés. Qu'ils soient denses et étoffés ou au contraire liminaires ou rédigés dans un style SMS (voir figure 2.16 page suivante), les textes rédigés par les abonnés invitent, la plupart du temps, à ne pas prendre au sérieux leurs descriptions d'eux-mêmes et à attendre les échanges qui suivront pour espérer débattre de la question de savoir qui ils sont réellement.

Contrairement à Laure, Vincent mise essentiellement sur les échanges en direct au moyen du tchat pour se faire une idée de la femme avec qui il entre en relation. La façon qu'il a eu de remplir son profil en témoigne à la fois par les invites qu'il y fait à destination des femmes censées le contacter et par le mystère qu'il tente d'y entretenir :

« Au début, je me suis donné beaucoup de mal pour me décrire sur mon profil. C'était pas facile d'en dire beaucoup avec si peu de place mais bon, j'ai fait pour que ça ne donne pas l'impression aux filles que je suis le genre d'hommes qui ne veulent pas parler d'eux. Et puis finalement j'ai eu deux contacts avec des femmes qui m'ont dit qu'elles ne m'avaient pas du tout imaginé comme ça en lisant mes infos. Et ça n'a pas collé. Alors j'ai repris le truc et j'ai joué le jeu inverse : « Je suis sûr que vous vous faites une idée de moi en lisant ces lignes, mais moi je pense que vous n'avez pas raison sur tout. On en parle ? Signé Batman. » Ca a pas révolutionné le nombre de mes contacts après, mais au moins on sait qu'on doit partir de zéro pour se connaître ! »<sup>271</sup>

---

<sup>271</sup> Voir Annexe 2.3 *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*.

Figure 2.16 – « Des célibataires à rencontrer » : la lettre d'informations de *meetic.fr*.  
Exemples de résumés de présentation

**meetic**

**Des célibataires à rencontrer**

Bonjour

Meetic vous présente une sélection de membres correspondant à vos principaux critères de recherche

75% Partagez-vous la même vision du couple ?

<p>Aix en provence, Provence-alpe. 29 ans, 1m75, yeux bleus</p> <p>pour le meilleurs et pour... commençons déjà par le meilleurs ! Doux, Délicat et attentionné... timide et réservé ! le reste est à découvrir !</p> <p>Lui écrire Voir</p>	<p>Hyeres, Provence-alpe. 32 ans, 1m82, yeux marrons</p> <p>Simple et naturel et tout fou en même temps . Faut pas essayer de me comprendre, moi-même j'y arrive pas de temps en temps Sérieusement je croque la vie a pleine dent avec du respect pour les autre...</p> <p>Lui écrire Voir</p>	<p>Salon de proven., Provence-alpe. 28 ans, 1m71, yeux bleus</p> <p>salut moi c david vincent je suis assé calme sympas apré a vous de me découvrir ! kiss</p> <p>Lui écrire Voir</p>
--	---	---

Même lorsqu'ils sont courts et écrits dans une orthographe et une grammaire approximatives, les profils des utilisateurs de sites de rencontre témoignent généralement d'une même volonté. Ces derniers veulent investir cet espace d'expression individuelle dans un registre d'énonciation invitant à ne pas prendre ce qui vient d'être écrit pour argent comptant. Dès lors qu'il s'agit de se représenter à autrui, les transgressions et les écarts caractéristiques de la fiction ont plus de chances d'être convoqués à l'écrit que si les profils ne constituaient que de simples constats sur l'identité de l'utilisateur. Ainsi, au-delà de la figure de style, il convient de prendre ces énoncés pour ce qu'ils sont : un refus de prendre totalement la situation de communication au sérieux. Plus exactement, ils signent

la capacité qu'ont ces utilisateurs à mesurer le caractère artificiellement construit de cette situation. Une construction à laquelle ils participent en s'y investissant, sans perdre de vue le caractère fictif du travail sur soi qui leur est demandé.

Le fait que les formulaires d'inscription et de personnalisation du profil enjoignent les utilisateurs de se « raconter en quelques mots » débouche sur un processus de dévoilement de soi tenant davantage de la mise en scène que du travail identitaire. Ce processus est, au demeurant, constitutif de toute démarche visant à se plier à un questionnaire, comme le rappelle Emmanuel Ethis :

« Lorsqu'il est correctement scénarisé et fabriqué, le questionnaire est un objet de médiation qui prend place dans un dispositif empirique d'observation et qui permet de reconstituer une part de nous-mêmes mise en scène dans le cadre d'un déroulé de questions que l'on se doit de réfléchir comme une fiction narrative. »<sup>272</sup>

En s'inscrivant sur un site de rencontre, on choisit donc d'endosser et de faire évoluer<sup>273</sup> son propre rôle, avec la part fictionnelle que cela suppose. Si ce processus n'est pas éloigné du jeu qu'impose toute forme de sociabilité, il n'est pas possible de déduire de cette étape de description le type de liens qui seront noués sur les sites de rencontre. En effet, ces liens n'existent encore qu'à l'état de potentialités : les juger inauthentiques ou conformistes relève de la surinterprétation. Ce que l'on évalue alors, ce sont les anticipations par lesquels les individus adaptent leurs énoncés et leurs comportements en vue de plaire à autrui. Reste, comme le signale Max Weber dans ses *Essais sur la théorie de la science*, à tenir compte du sens prêté par les individus à ces anticipations :

« L'activité spécifiquement importante pour la sociologie consiste en particulier en un comportement qui 1) suivant le sens visé par l'agent est relatif au comportement d'autrui, qui 2) se trouve coconditionné au cours de son développement par cette relation significative et qui 3) est explicable de

---

<sup>272</sup> ETHIS, Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture*. op. cit., p. 46

<sup>273</sup> D'essais en erreurs, les abonnés font évoluer leur profil ainsi que les façons qu'ils ont de se présenter. Ils tiennent à la fois compte des remarques de leurs proches (et notamment les amis ou la fratrie) et des malentendus qu'une description incomplète ou trop allusive a pu faire naître.

manière compréhensible à partir de ce sens visé  
(subjectivement). » <sup>274</sup>

Selon Max Weber, les « activités socialisées » reposent sur l'existence de « règlements » dont le statut a été rationnellement établi en fonction de l'activité d'individus non pas isolés (comme dans le cas des « activités communautaires ») mais socialisés. Les individus peuvent soit exercer ces activités socialisées de manière identique, soit interpréter différemment le règlement. Dès lors, ils vont exercer les activités socialisées de manière variable, mais toujours en pensant que tous les autres individus socialisés adoptent le même comportement qu'eux. Il est donc nécessaire de comprendre que, dans la pensée webérienne, tout règlement est subjectivement consenti et va orienter l'activité du monde social selon un sens visé en moyenne par les individus socialisés. En conséquence, les individus isolés peuvent cheminer dans un espace fait de règlements compris de manière contradictoire, ce qui peut amener, chez un même individu voire une même société, à un conflit de valeurs. Dans le cas des sites de rencontre, la question est de savoir si, en moyenne, les utilisateurs investissent le fonctionnement de ces dispositifs comme une mise en scène, un jeu de séduction sur lequel déployer des sociabilités en dépassant le caractère standardisé et stéréotypé des règles du jeu, ou bien comme une affaire intime et strictement interpersonnelle impliquant franchise et travail sur soi dès les premières étapes des échanges.

On le comprend, les façons dont s'initient les échanges sur les dispositifs numériques de dialogue, ainsi que la manière dont l'offre numérique convoque et produit des stéréotypes, laissent entendre que l'intimité naît précisément du jeu mettant en scène des éléments biographiques de façon impersonnelle. C'est parce que les utilisateurs des sites de rencontre savent qu'ils auront affaire à des inconnus qu'ils acceptent de jouer le jeu. Ils mettent alors à distance le travail sur eux-mêmes qu'ils sont amenés à opérer *via* ces dispositifs en les articulant dans un récit qu'ils savent ne pas être totalement « vrai » mais auquel ils souhaitent eux-mêmes croire.

Il convient encore de préciser que plusieurs indices formels indiquent aux utilisateurs des sites de rencontre qu'ils se prêtent à une fiction narrative en dressant un portrait d'eux-

---

<sup>274</sup> WEBER, Max, *Essais sur la théorie de la science*, op. cit., p. 305.

mêmes et de celui ou celle qu'ils recherchent. Ainsi, les catégories utilisées par les sites de rencontre empruntent davantage leurs références au registre médical ou policier qu'aux univers quotidiens ou romantiques. Hommes et femmes devant être décrits à l'aide des mêmes critères, on en vient à construire un « individu physique » étrangement stéréotypé, décrit à l'aide de critères tenant plus de ceux que l'on convoque dans les fictions policières qu'au quotidien. Taille, poids, couleur des yeux et des cheveux, silhouette voire origine ethnique<sup>275</sup> se combinent pour former un portrait robot aussi « objectif » que possible. Cela laisse penser à l'observateur que les grilles d'analyse et d'interprétation mis en œuvre dans les sites de rencontres ne se fondent pas essentiellement sur ce recours à la description physique, mais sur les projections imaginaires que les utilisateurs sont susceptibles de convoquer. Dans le même ordre d'idée, on ne peut comprendre l'étrangeté des catégories soumises au choix des internautes pour décrire leurs pratiques de sortie (voir en introduction générale le tableau i.4) si l'on ne considère pas que les items tels que « karaoké » ou bien encore « after work » peuvent être maniés avec toute la distance voire l'ironie d'un portrait décalé de soi.

On peut juger encore plus aisément de ce décalage en étudiant les catégories socioprofessionnelle proposées aux utilisateurs du site *meetic*, tant pour se décrire que pour sélectionner celui ou celle qu'ils espèrent rencontrer (voir tableau 2.17). La présence d'occurrences telles que « artiste-peintre », « écrivain » « chasseur de tête », « publicitaire » ou bien encore « personnel aérien naviguant » dans une liste à 57 modalités n'est pas neutre. Elle signale d'abord des aménagements successifs de cette liste par l'éditeur du site *meetic*, par l'ajout de modalités présentant un niveau de détail bien supérieur aux autres. L'implacable logique marketing censée formater ces sites trouve ici une limite singulière<sup>276</sup>. Mais la présence de ces occurrences décalées traduit surtout la façon dont les sites de rencontre s'inscrivent – et inscrivent leurs abonnés – dans la filiation des forums et des plateformes de tchat. Prendre ces dispositifs trop au sérieux ou, pire, se prendre

---

<sup>275</sup> Les critères d'origine ethniques utilisés pour se définir et définir son partenaire sur le site *adultfriendfinder.com* témoignent de l'origine américaine de ce site web. En France, ces critères ne se rencontrent guère, que dans les fictions anglo-saxonnes. On y liste en effet les origines ethniques suivantes : « indienne (d'Amérique), africaine, asiatique, européenne (caucasienne), indienne (de l'Inde), latino, moyen-orient, origine diverse (métissée), autre origine ethnique. »

<sup>276</sup> On peut également citer au rang de ces « imperfections » marketing des traductions plus qu'approximatives de l'anglais sur les sites *adultfriendfinder.com* ou *proximeety.com*.

trop au sérieux expose l'abonné à la raillerie des autres utilisateurs du site. S'il n'est pas interdit de croire à la fable de soi que les sites de rencontre invitent à écrire, il est de bon ton de ne pas y accorder soi-même trop de crédit.

La déception éprouvée par certains abonnés peut donc être interprétée comme un décalage entre leurs attentes, leurs interprétations des règles du jeu de ces sites, et l'interprétation qu'en ont, en moyenne, les autres utilisateurs. Ces écarts et conflits émaillent d'ailleurs certains des profils consultables sur tous les sites de rencontre. Ainsi, si la majorité des profils indiquent qu'il ne faut pas prendre trop au sérieux ce qui y est dit, d'autres précisent *a contrario* la sincérité de leur démarche et leur souhait de voir les « plaisantins » passer leur chemin.

**Tableau 2.17 – Liste des modalités proposées aux abonnés pour décrire leur profession sur le site meetic**

1	je le garde pour moi	30	enseignant
2	acteur	31	esthéticienne
3	agent d'assurance	32	étudiant
4	agent de voyage	33	fleuriste
5	agent hospitalier	34	fonctionnaire
6	agent immobilier	35	graphiste
7	agriculteur	36	infirmier
8	artiste peintre	37	ingénieur informatique
9	assistante sociale	38	ingénieur sauf informatique
10	assistante/secrétaire	39	journaliste
11	autres cadres, avocat	40	juriste
12	bibliothécaire/libraire	41	kinésithérapeute
13	cadre administratif	42	médecin
14	cadre bancaire	43	militaire
15	cadre commercial	44	musicien
16	cadre finance	45	ouvrier
17	cadre RH	46	personnel aérien navigant
18	chasseur de têtes	47	policier
19	chauffeur routier	48	pompier
20	coiffeur	49	publicitaire
21	commerçant	50	restaurateur
22	comptable	51	retraité
23	consultant	52	salarié d'association
24	cuisinier	53	sans emploi
25	dentiste	54	serveur
26	dirigeant/cadre supérieur	55	sportif
27	écrivain	56	technicien
28	éditeur	57	autres
29	employé service-client		

Il faut donc comprendre que le passage par le jeu social et par la fiction narrative du « qui être » et « qui désirer » constitue, pour les utilisateurs des sites de rencontre, un viatique permettant d'engager des relations dont on espère qu'elles ne resteront pas virtuelles. C'est dans les médiations écrites s'établissant entre les abonnés que l'essentiel des sociabilités est appelé à se construire. Un essentiel qui, lorsqu'il débouche sur une relation durable, échappe à la médiation des sites de rencontre pour se déployer dans la sphère privée. Avant d'accéder à ces échanges écrits, quelle que soient la forme qu'ils prennent, il s'agit de se plier à des dispositifs visant à « enchanter » les relations à venir, à dresser de soi-même un portrait valorisant et idéal que l'on sait ne pas habiter totalement.

#### **2.2.4. Modalités de l'écriture de soi sur les sites de rencontre : de la conversation à la correspondance.**

Pour les utilisateurs des sites de rencontre, l'histoire ne commence réellement que lorsque les premiers contacts s'opèrent. Cela peut se traduire par un simple signal envoyé (un « *flash* » ou « coup de cœur » adressé au profil d'un abonné par un autre), par une conversation sur un salon de discussion, ou bien encore par l'envoi de courriels. Lorsque chacun des interlocuteurs a pris connaissance du profil de l'autre et y prête un intérêt, les échanges peuvent commencer. Dans l'espace de ces échanges interpersonnels, la vérité sur soi construite par chacun des participants *via* le site de rencontre sera mise à l'épreuve. On entend par là non pas que les interlocuteurs chercheront à confronter les faits aux énoncés de l'autre, mais bel et bien que la cohérence de leur « régime de croyances » (pour reprendre les termes de Paul Veyne<sup>277</sup>) leur permettra de conserver l'adhésion aux récits de présentation qu'ils ont écrits lors de l'inscription sur le site. Pour que le jeu de la séduction continue à opérer, il faut que l'écriture narrative de soi puisse se déployer dans les échanges avec l'autre. Pour qu'une rencontre se fasse, il convient que chacun des participants reste suffisamment fidèle à lui-même pour éveiller et maintenir l'intérêt de l'échange, chez lui autant que chez l'autre. La question n'est pas tant de savoir si la

---

<sup>277</sup> VEYNE, Paul, *Les grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1992.



communication sera authentique ou non, mais de savoir si la croyance dans la « vérité » des récits sera maintenue chez les interlocuteurs.

Les modalités de cette écriture de soi et de ces échanges avec l'autre varieront, bien entendu, selon les choix de coprésence qui seront opérés par les interlocuteurs. En effet, la perception de la présence de l'autre peut être privilégiée au contenu des échanges, comme le souligne Valérie Beaudoin. Certains préféreront échanger en temps réel avec leur interlocuteur, alors que d'autres choisiront davantage les modalités d'échanges qui leur laisse le temps de réfléchir au contenu de leurs messages. Du tchat à l'échange de courriels en passant par l'envoi de SMS, les dispositifs n'impliquent pas le même degré d'engagement face à la lecture et à l'écriture de messages. On peut ainsi chercher à marquer sa présence ou bien plutôt à montrer de l'intérêt pour les contenus publiés par l'interlocuteur :

« La distance entre lecture et écriture, et la plus ou moins grande dissociation entre les deux, engendrent des types d'échanges d'une nature différente : dans les espaces en coprésence temporelle, la relation prime sur le contenu contrairement aux situations où la coprésence se réduit au partage de l'écran. Ces types d'échanges ont des effets sur les types d'écriture : du côté des échanges par mail, une attention forte est portée à la qualité du contenu échangé (ce qui n'empêche pas que le mail soit considéré comme moins formel que la lettre) tandis qu'en coprésence temporelle les échanges visent plutôt à valider les liens et sont beaucoup moins formels. »<sup>278</sup>

De la conversation à la correspondance, l'écriture déployée à partir des sites de rencontre peut ainsi prendre des formes diverses qui ne s'excluent pas l'une l'autre, mais qui peuvent être combinées en part variables selon les individus. Si les abonnés les plus éloignés de l'écrit semblent privilégier le recours au tchat<sup>279</sup>, les logiques de cumul voulant que les individus les plus cultivés investissent tous les moyens mis à leur disposition pour échanger ne permettent pas de conclure à une segmentation sociale des pratiques numériques d'échanges à partir des sites de rencontre.

---

<sup>278</sup> BEAUDOUIN, Valérie, « De la publication à la conversation », in *Réseaux* 6/2002 (n° 116), p. 221.

<sup>279</sup> Voir à ce propos PASQUIER Dominique, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, op. cit., et VELKOVSKA, Julia, « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les webchats », op. cit.

Comme cela a été dit précédemment à propos des façons dont le profil de présentation est amené à être complété par les utilisateurs, le sens projeté dans les différentes méthodes d'échanges écrits numériques varie. Ainsi, le tchat peut être perçu comme un simple moyen utile de garder le contact ou d'organiser d'autres échanges (téléphoniques ou par courriel), ou au contraire comme un moyen plus authentique et direct d'échanger avec autrui que la correspondance écrite. En effet, perçu comme un prolongement de l'oralité, il s'imposerait alors comme un substitut du téléphone, garantissant plus d'anonymat et de liberté de ton que ce dernier, mais également plus de sincérité que l'échange de courriels.

Nathalie se méfie plus que tout de ceux qu'elles appellent les « beaux parleurs ». À ces yeux, ces derniers sévissent surtout sur la messagerie électronique :

« Il y a beaucoup d'hommes qui ne veulent pas parler sur le site, et qui te disent qu'ils veulent vite te rencontrer parce qu'ils seront plus à l'aise. Ceux-là, on sait toutes quoi en penser : s'ils ne parlent pas maintenant, ils ne te parleront pas plus devant un café ou au restaurant. Ce qu'ils veulent c'est coucher et que toi tu parles le moins possible ! Mais de l'autre côté, tu as les beaux parleurs. Eux ils te racontent dans des mails super longs qui ils sont, comment ils sont doux avec les femmes et puis combien aussi ils ont souffert et sont sensibles. Ils te présentent ça, tu sais, avec des jolies phrases et tu sens qu'ils arrivent à se convaincre de ce qu'ils racontent. Mais c'est bidon autant que les premiers. Non, ça moi je m'en méfie. Par contre discuter sur le chat et puis voir si la personne en face réagit vraiment, si elle sait parler et réfléchir, ça ça trompe quand même moins. Tu te rends compte qu'il y a des hommes vraiment supers, aussi. Après bon, il faut qu'ils me plaisent et ça... »<sup>280</sup>

Une série de contacts croisés sur le site de rencontre mais qui restent encore anonymes (ces liens que Dominique Pasquier qualifierait de liens faibles) peuvent, selon la représentation que l'on se fait du tchat, y être soit relégués, soit proscrits. Autrement dit, si le tchat est apprécié pour ses capacités à déclencher des réactions franches et authentiques chez autrui, on le réservera aux contacts avec qui l'on est parvenu à installer une relation de confiance. Dans le cas contraire, lorsqu'il est plutôt employé pour des conversations badines (par exemple avec plusieurs contacts simultanés), les relations les

---

<sup>280</sup> Voir Annexe 2.3 *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*.

plus distantes y seront cantonnées. Seuls les abonnés ayant éveillé un intérêt plus profond que les simples échanges conformistes avec le réseau étendu des internautes présents sur le site de rencontre verront la possibilité d'un échange de courriels naître. On mesure donc ici combien les représentations que les individus se font des activités d'écriture en général, et de celles susceptibles d'être déployées sur les sites de rencontre en particulier, orientent l'usage des dispositifs d'écriture numérique. Si ces derniers sont faits de limitations et d'opportunités techniques, les uns comme les autres n'ont pas un sens donné *a priori*.

De surcroît, le choix de l'une ou l'autre de ces techniques d'écriture pourra également être fonction de l'intensité ressentie lors de son utilisation. La simultanéité des échanges, l'urgence de ces derniers, est ainsi privilégiée par certains individus, ou dans certaines circonstances. Dans d'autres cas, c'est bien le contenu des échanges qui crée l'émotion et l'envie impérieuse de voir les échanges se poursuivre ou bien au contraire s'interrompre. Dans leur ouvrage intitulé *Internet et la sociabilité littéraire*, Jean-Marc Leveratto et Mary Leontsini soulignent ainsi combien la position de l'individu dans les réseaux de sociabilité et face aux dispositifs numériques est susceptible d'orienter son investissement dans l'écriture :

« L'écriture peut être utilisée comme un simple « signe du lien », un moyen de concrétiser un état de parole et un désir de communiquer avec autrui. Le caractère ludique de la communication, le caractère peu absorbant de l'activité, l'absence d'affiliation à une communauté numérique s'accompagne alors d'un faible engagement personnel et d'un certain détachement par rapport aux conséquences de l'écriture. De manière plus sérieuse, la communication offre l'opportunité de s'informer mutuellement sur des objets qui nous intéressent particulièrement et constitue une ressource cognitive. L'absorption dans cette activité produit alors un sentiment d'affiliation même si le degré d'engagement personnel est faible. L'écriture sur Internet, enfin, peut nous impliquer personnellement en révélant notre intimité ». <sup>281</sup>

Les abonnés des sites de rencontre désignent le plus souvent leur expérience de l'écriture sur ces dispositifs comme étant ludique et badine. Cela est essentiellement imputable au

---

<sup>281</sup> LEVERATTO, Jean-Marc, LEONTSINI, Mary, *op. cit.*, p 131-132.

fait que, lorsque leurs échanges avec autrui évoluent vers d'autres formes (et notamment vers la correspondance amoureuse), ils ne les réfèrent plus comme étant issus de la médiation des sites de rencontre, mais bel et bien de leur seule volonté de faire entrer le partenaire choisi dans leur sphère privée. Ces sites remplissent alors, en quelque sorte, une fonction phatique. On passe donc d'une écriture « utile » et « ludique » (pour reprendre les termes de Jean-Marc Leveratto et Mary Leontsini), une écriture qui, sur les sites de rencontre, sert à nouer les premiers liens faibles – à des formes d'écritures pouvant aller jusqu'à voir les interlocuteurs livrer une part de leur intimité.

Pour certains utilisateurs des sites de rencontre, cependant, l'utilisation des dispositifs écrits (courriels ou tchat) ne dépasse pas le stade de l'utile et de l'agréable. L'important, pour eux, est de se faire au plus vite une idée de leur interlocuteur lors d'une première rencontre. On converse donc suffisamment longtemps pour s'assurer que la personne plaît et semble bien être celle qu'elle prétend être (le passage par l'échange de photographies, le téléphone ou la *webcam* sont alors très fréquents), puis on se fixe un rendez-vous dans un lieu fréquenté. Vincent s'en est fait une règle, il s'agit de ne pas être déçu :

« Je suis super romantique, dans les faits. Si je commence à écrire et à lire trop ce que m'écrit la fille, je vais me mettre à me faire des films, je me connais. Je vais écouter sa musique et tout ça. Je vais planer. Mon petit cœur va s'emballer et puis après on va se voir et là ben... C'est pas dit qu'elle me plaise. Alors là j'ai décidé de faire autrement. Ok, on parle un petit peu et puis après on se voit au moins une fois. Juste pour boire un café et parler un peu. Après d'accord, je veux bien planer, mais pas avant de savoir quand même un petit peu si ça passe entre nous, c'est tout... »<sup>282</sup>

Pour d'autres utilisateurs, la conversation initiale pourra prendre la forme d'échanges écrits plus soutenus et denses, allant même jusqu'à épouser les formes d'une correspondance intime et romantique. Dans les premiers temps, ces échanges écrits n'engagent que peu les participants. Mais contrairement aux conversations décrites plus

---

<sup>282</sup> Voir Annexe 2.3 *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*.

haut, le principe de ces échanges n'est pas de mettre fin rapidement au régime de vérité initialement construit, pour passer à un autre régime de vérité, celui de la rencontre en face-à-face. Les participants aux échanges peuplent progressivement leur relation de références à des objets culturels issus de leur expérience quotidienne de lecteur, auditeur, spectateur ou même de leurs souvenirs. Afin d'étoffer la version que l'on souhaite donner de soi à autrui, et dans le même temps pour s'adresser à soi-même un récit convaincant de celui que l'on pense et souhaite être, tout un réseau d'œuvres musicales, filmiques ou littéraires est convoqué. Ces acteurs culturels « non-humains », comme pourrait les désigner Bruno Latour<sup>283</sup>, prêtent renfort aux constructions identitaires.

Dans ce contexte, la mobilisation de ces ressources culturelles pourrait certes être analysée sous l'angle des tensions entre logiques de distinction et conformisme. Le « pragmatisme sentimental », perceptible dans la fabrication des profils des abonnés, devrait alors logiquement déboucher sur la normativité des échanges. Pourtant, même lorsque les affiliations nouées avec les interlocuteurs sont faibles, les interactions semblent davantage marquées par l'autonomie et la liberté de ton que par le recours conventionnel soit aux « valeurs sûres » (des références culturelles consensuelles) soit, au contraire, à celles qui permettraient de tirer des profits symboliques de distinction. Les interlocuteurs commencent le plus souvent par échanger sur les pratiques populaires (cinéma, musique, télévision), puis passent éventuellement à d'autres formes culturelles plus distinctives telles que la littérature ou le théâtre. Dans tous les cas, les références aux œuvres sont progressivement convoquées en tant que marqueurs biographiques. Internet, en tant que support autorisant le développement de pratiques relationnelles, constitue il est vrai un lieu où s'élaborent des définitions sociales des pratiques culturelles valorisantes et valorisées. Mais, lorsque les écritures deviennent intimes, ce qui compte n'est pas tant de partager ses goûts ou dégoûts que de comprendre et faire comprendre en quoi la culture est constitutive d'une part de son identité.

### **2.2.5. Intertextualités numériques et partages intimes.**

---

<sup>283</sup> LATOUR, Bruno, *La science en action, op. cit.*

De ce qui précède, on mesure l'un des aspects saillants du numérique. En offrant, sur la même plateforme technique, la possibilité de rechercher, de consulter et d'échanger des liens vers des sites internet, des extraits de texte, de musique ou encore de films, il démultiplie les occasions de retour sur soi lors d'échanges écrits et non plus essentiellement verbaux. Or, les travaux de Jack Goody sur les qualités spécifiques de l'écriture laissent entendre que cette technologie de l'intellect ouvre sur un système de pensée qui, d'une certaine manière, dévalorise la parole. Si l'oralité autorise un réaménagement des récits en fonction des circonstances, intérêts et goûts du moment, l'écriture fixe ces discussions, dans le contexte étudié ici, autour de la culture et de son importance dans la biographie individuelle. Surtout, elle permet un réexamen de ce qui a été énoncé, une forme de raisonnement et de retour sur soi plus approfondi que dans le cadre de discussions verbales :

« C'est surtout la forme dans laquelle sont présentées les alternatives qui rend conscient des différences, qui oblige à voir les contradictions, qui fait prendre conscience des « règles » de raisonnement, qui contraint à élaborer une telle « logique ». Et cette forme est fonction du mode écrit ou littéraire d'expression. Pourquoi ? Parce que, quand un énoncé est mis par écrit, il peut être examiné bien plus en détail, pris comme un tout ou décomposé en éléments manipulé en tout sens, extrait ou non de son contexte. Autrement dit, il peut être soumis à un tout autre type d'analyse et de critique qu'un énoncé purement verbal. »<sup>284</sup>

Ce réexamen de la parole concerne tout autant l'auteur d'un énoncé que son lecteur. Ce dernier a tout loisir de revenir sur la somme des textes qui lui ont été adressés depuis le début de la relation. Les entretiens montrent à quel point ces retours sont fréquents, tant pour s'assurer de la cohérence du récit de soi proposé par l'interlocuteur que pour en faire revivre les échos. Surtout, l'auteur des textes peut réaménager ces écrits et les utiliser pour mettre à plat ses idées, faire le point sur ses sentiments ou ses souvenirs.

Lorsque les échanges se font par le biais du courriel, l'ampleur de ces phases de réécriture et de réexamen peut aboutir à la rupture entre les participants du dialogue écrit. En effet, si l'un des protagonistes de la correspondance investit particulièrement cette dimension

---

<sup>284</sup> GOODY, Jack, *La raison graphique*, Paris : Les éditions de Minuit, 1979, p 96-97.

alors que son interlocuteur privilégie le rythme des échanges, le malentendu grandit et peut aller jusqu'à l'abandon de la relation. Serge raconte ainsi comment le soin méticuleux qu'il prenait à relire ses propres messages et à les ordonner de façon à exprimer au mieux sa pensée lui a valu d'être taxé de « manipulateur » :

« Je prenais juste le temps de lui répondre, en vrai. J'aime que chaque phrase soit à sa place et j'ai toujours peur qu'on me comprenne mal. Et puis surtout, je ne suis pas toujours sûr de me comprendre moi-même, alors réfléchir à ce que j'écris, ça me fait du bien parfois. En tout cas, elle elle répondait à mes mails à une vitesse hallucinante. Elle a fini par me dire que si je prenais tant de temps que ça pour lui répondre, c'est que j'avais quelque chose à cacher. »<sup>285</sup>

Le plus souvent néanmoins, cette fonction de réexamen permet d'enrichir le contenu des échanges. De plus, avec les écrits d'écran, les activités de lecture et d'écriture s'inscrivent sur le même support. Autrement dit – et cela a été signalé en première partie – les actes de consultations documentaires s'élaborent sur l'espace même d'inscription de la pensée scripturale. Dans le cadre d'une relation de séduction, on peut donc procéder à l'actualisation de ses références culturelles sur le même support que celui qui servira à se décrire par écrit, à traduire ses sentiments et à tenter de rendre compte de son rapport au monde et à sa propre histoire. Les observations réalisées sur les sites de rencontre témoignent de la façon dont les abonnés, engagés dans la mise en cohérence de leurs « récits de soi », se mettent à rechercher des titres de livres, de films ou de jeu vidéo, de citations, d'extraits musicaux, ou même à lire les critiques ou commentaires qui en sont faits. On ne cherche donc pas tant à séduire en faisant montre de ses connaissances culturelles, mais bien plutôt en tentant de traduire ce qui, dans la rencontre avec ces objets culturels, a éveillé un intérêt, provoqué des sentiments ou des émotions. C'est bien le récit de ces découvertes ou de ces fréquentations culturelles qui est « romancé », mis en scène par les échanges écrits sur un mode narratif.

Les écrits d'écran autorisent dans le même temps la consultation documentaire d'un très vaste corpus d'objets culturels et le réexamen du raisonnement qui porte sur ces derniers. Mais cette qualité spécifique n'est pas mise à profit de la même façon selon les formes

---

<sup>285</sup> Voir Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*

d'écritures mobilisées. Ainsi, dans le cadre d'une conversation, les interlocuteurs, pressés par le temps et affairés à témoigner continûment l'attention qu'ils portent aux propos de l'autre, se contentent d'attacher des documents (ou des liens vers ces derniers) aux « paroles écrites »<sup>286</sup> échangées. Enchâssés dans le flux de la conversation, ou appelés à être consultés à l'issue de cette dernière, ces documents exercent essentiellement une fonction illustrative. Livrés à l'interprétation de l'interlocuteur, leur sort n'est pas foncièrement différent de celui qui est réservé aux objets culturels dont on fait mention dans une conversation en coprésence.

Ces objets culturels sont parfois échangés dans une sorte d'euphorie, la synchronicité des conversations pouvant déboucher sur le sentiment que l'interlocuteur comprend et partage le sens de chacun des documents envoyés. C'est notamment le cas avec les extraits musicaux, lorsque les interlocuteurs en viennent à se découvrir des goûts communs. En la matière, les dispositifs d'indexation d'extraits musicaux qui permettent de consulter des morceaux entretenant un rapport de « parenté » avec celui qui est à l'écoute participent grandement à la construction de ce sentiment de « communion » musicale. On fait référence ici aux listes du type « ceux qui ont écouté ce morceau ont également écouté... » ou « artistes similaires » présentes dans les sites d'écoute musicale en ligne (*deezer.com*, les *inrocks.com*, ou même *fnac.com*). Ces listes permettent d'explorer des registres de produits culturels associés par les internautes et sont utilisées par certains utilisateurs de sites de rencontre pour répondre à l'envoi d'une référence (musicale, littéraire, cinématographique) qui lui soit proche<sup>287</sup>.

Il devient en tout cas possible, dans ce contexte, d'écrire et de lire en écoutant les musiques de l'autre. Pour Benjamin, par exemple, se glisser dans les musiques de son interlocutrice s'est imposé comme une évidence lorsqu'il s'agissait de lui écrire :

---

<sup>286</sup> On se réfère ici au terme employé par Yves Toussaint pour décrire les modifications intervenant dans la pragmatique des échanges oraux par le biais de leur adaptation aux dispositifs écrits du tchat. Voir TOUSSAINT, Yves, « La parole électronique. Du Minitel aux nouvelles machines à communiquer », in *Esprit*, 1992, n° 186, p 127-140

<sup>287</sup> Le site *senscritique.com* s'est d'ailleurs spécialisé dans le partage de ces listes d'œuvres (cinéma, livres, musique, jeux vidéo) créées, partagées, commentées et critiquées par les internautes. *Vodkaster*, quant à lui, propose à ses utilisateurs d'évaluer et de critiquer des œuvres cinématographiques en compilant des extraits de films.



« C'est devenu mon petit rituel. Mettre la musique qu'elle m'avait envoyée, c'était un peu comme choisir un bon fauteuil et sortir un cigare. Ça me mettait tout de suite dans l'ambiance pour lui répondre sur *msn*. Pour réfléchir à ce que je voulais lui dire. Pas forcément par rapport à sa musique, non. Parfois elle m'évoquait des choses intimes, alors bien sûr, je lui en parlais. Mais le plus souvent, non, c'était... Je ne sais pas, comme un parfum. Quelque chose qui me faisait rêver tout en mettant les idées au clair. »<sup>288</sup>

On mesure, par cet exemple, combien la relation prime, dans cette forme conversationnelle, sur le travail sur soi. Les choses se passent de façon sensiblement différente lorsque les échanges s'inscrivent dans des formes écrites caractérisées par des degrés de rationalisation importants. Ainsi, la forme du journal intime ou de la correspondance amoureuse permettent d'articuler – de façon plus élaborée que dans la simple conversation par courriel ou par tchat – des éléments d'« intertextualité ». Selon Gérard Genette, ce mécanisme permet la « présence effective d'un texte dans l'autre »<sup>289</sup>. En adoptant des formes écrites qui s'éloignent de la synchronicité de la conversation, certains internautes prennent en effet le temps de convoquer d'autres mots que les leurs pour renforcer le récit qu'ils font d'eux-mêmes et de la relation qu'ils souhaitent développer. Ces mots peuvent être tirés du profil d'autres utilisateurs, ou peuvent émaner de citations d'auteurs appréciés. Qu'elle soit explicite ou qu'elle fasse appel aux compétences de l'interlocuteur pour être identifiée, cette présence de textes d'auteurs directement dans le corps des messages échangés signale bien plus que les compétences littéraires des interlocuteurs.

Daniel a pris l'habitude de glisser des extraits de poèmes dans les mails qu'il envoie à la femme avec qui il correspond depuis plusieurs semaines et qu'il espère rencontrer prochainement. Ces emprunts sont le plus souvent explicites, mais il lui arrive également de paraphraser un auteur :

« C'est elle qui m'a fait découvrir René Char. Je connaissais de nom, mais de là à aller le lire. Elle m'en a parlé dans un ces premiers mails. Alors je suis allé l'acheter. C'est devenu un petit jeu entre nous. Citer du René Char. Parfois je

---

<sup>288</sup> Voir Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*

<sup>289</sup> GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, op. cit..

m'amuse à coller des phrases venant de lui sans le lui dire, pour voir si elle s'en rendra compte. Je ne pensais pas que je ferais ça un jour. J'ai même pas fait ça quand j'étais gosse, c'est quand même fou ! Je comprends pourquoi on dit que la poésie a le pouvoir de transformer le monde, maintenant. ».<sup>290</sup>

Le recours aux citations peut se faire au moyen d'Internet, à partir de recherches sur des sites tels qu'*evene.fr*. Mais le risque est alors grand que l'interlocuteur s'en rende compte. Certains des internautes interrogés, à l'instar de Daniel, ont alors confié qu'ils préféreraient avoir recours aux livres se trouvant dans leur bibliothèque afin de personnaliser davantage leurs écrits. En ce sens, même le recours à la citation, explicite ou non, peut être l'objet de tensions entre création et reproduction. Choisir d'avoir recours à des aphorismes ou à des citations célèbres ne prend pas le même sens que chercher à personnaliser au maximum son message en dénichant une phrase que l'on estime tout à fait appropriée au contexte. Ces écarts, qui se relèvent dès la constitution du profil, ne signent pas tant des sensibilités inégales aux pressions conformistes que des investissements différents dans la médiation écrite. Lorsque cette dernière est limitée à sa fonction phatique, la citation intervient en quelque sorte comme un prélude à l'échange et l'on espère jouer sur la connivence que procure une connaissance ou un goût partagé pour une phrase, un bon mot.

Ainsi, entre coécriture et réécriture, les formes d'intertextualité observables dans les médiations qui se nouent à partir des sites de rencontre témoignent de la faculté qu'ont les individus à jouer de l'écrit pour se définir, autant que pour construire leurs liens de sociabilité. La spécificité de ces dispositifs est donc de placer alternativement les individus dans les rôles d'auteur et de lecteur d'écritures intimes au moyen de la conversation, et plus encore de la correspondance. Plus exactement, cette spécificité tient au fait que l'alternance de ces rôles se produit au quotidien, à un rythme parfois très intense. Ces écritures ordinaires se chargent, dans leurs fréquentations quotidiennes à soi, à autrui et aux objets culturels, d'un caractère symbolique extraordinaire : celui de faire advenir une fiction de soi tout en se montrant sincères.

\*

---

<sup>290</sup> Voir Annexe 2.3 *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*.

Les sites de rencontre offrent l'opportunité d'observer à la fois comment les écrits circulent et sont appropriés, ainsi que les tensions produites par ces dispositifs entre production de soi et réception de cette construction par autrui. Ils permettent l'écriture par les internautes du récit de ce qu'ils sont et des rapports qu'ils entretiennent avec les autres utilisateurs, dans un composé de relations et de messages mêlant stéréotypes et intimité. Cette médiation écrite atteste de l'état d'une relation à soi et aux autres autant qu'elle contribue à la créer et à la mettre en scène. La dynamique de création et de recreation des identités et des sociabilités au moyen de l'écrit suppose, cela a été dit, l'existence de procédés de réécriture qui « altèrent » (au sens non péjoratif que confère Yves Jeanneret à ce terme) les objets culturels. En effet, selon l'auteur de *Penser la trivialité*, l'altération des objets culturels par la communication est au fondement de la diffusion des idées et des savoirs. S'intéresser à la façon dont les écrits circulent revient à en questionner les appropriations et à envisager la culture comme une série dynamique de créations :

« En effet, c'est la compréhension du geste documentaire, dans sa signification sociale et dans ses effets politiques, qui est en jeu : soit celui-ci est masqué par la métaphore d'une pure dissémination matérielle des objets, soit il est interrogé et analysé de façon réflexive et critique, comme une pratique contribuant à la définition d'un ordre culturel et d'un mode de socialisation des savoirs et des valeurs ».<sup>291</sup>

Parce que les médiations écrites qui se tissent à partir des sites de rencontre oscillent entre fictions de soi (dès la complétion des questionnaires et des profils) et confidences (dans certains échanges électroniques), les savoirs, les références culturelles et les valeurs susceptibles d'être convoquées par les utilisateurs de ces sites sont très hétérogènes. Dans des sociétés qui, selon un auteur tel qu'Anthony Giddens<sup>292</sup>, sont caractérisées par des formes de sociabilités impliquant des identités successives, plurielles et flexibles, cette hétérogénéité ne doit pas surprendre. Les formes de sociabilité qui se déclinent sur ces

---

<sup>291</sup> JEANNERET, Yves, *Penser la trivialité*, op. cit., p 80.

<sup>292</sup> GIDDENS, Anthony, *La transformation de l'identité. Sexualité, amour et érotisme dans les sociétés modernes*, Rodez : Le Rouergue / Chambon, 2004.

sites n'étant pas fixées une fois pour toutes mais faisant l'objet de renégociations permanentes de la part des membres inscrits d'un site (entre amour, amitié, échanges courtois mais distants, quête de rapports sexuels), les usages qui s'y déploient demandent de la part des utilisateurs de constantes adaptations.

Or, la nature de ces adaptations est, d'une certaine façon, dramatisée par la plupart des approches théoriques encadrant l'étude des sites de rencontre (voir chapitre 2.1). Pourtant, si le fait de chercher un partenaire sur Internet revêt, aux yeux des utilisateurs de sites de rencontre, une dimension affective particulière et demande un engagement extra ordinaire comparé à la plupart des usages du numérique (professionnels, culturels ou ludiques), cet engagement ne revêt pas le caractère controversé des descriptions qui en sont faites. Même si ces usages connaissent des phases de tension ou d'accélération (on écrit durant des nuits entières, on éprouve des coups de cœur ou des déceptions), ils s'inscrivent dans la quotidienneté des internautes. Consulter les profils d'autres inscrits, répondre à ses messages, en composer de nouveaux, constituent autant d'actions prenant la forme (pour la plupart des utilisateurs réguliers de ces sites) d'une routine. Cette routine, cette insertion de la pratique dans la vie quotidienne, paraît peu en phase avec les figures dramatiques de « rupture », d'« accélération » ou de « dégradation » fréquemment convoquées lorsqu'il s'agit de décrire les transformations sociales opérées par l'usage de ces sites<sup>293</sup>. Mais, comme cela a été dit plus avant, usage quotidien et routine ne riment pas nécessairement avec absence de réflexion (voir chapitre 1.2 section 1.2.7).

Lorsque l'on aborde, au contraire, l'étude des sites de rencontre sous l'angle de la domination ou de la résistance à cette dernière, on oublie de conférer aux individus des capacités de recul interprétatif, de réflexivité leur permettant de mettre à distance certaines des manipulations requises par les sites de rencontre. Perçus comme des marionnettes dénuées de personnalités, les usagers des sites de rencontre sont censés croire tout ce qu'on leur y dit et tout ce que l'on peut leur y fait dire, mais également tout ce qu'eux même disent de ce qu'ils sont. Tels des automates doués de la faculté de ressentir des émotions, ils verraient leurs actions être déterminées par des programmes sur lesquels ils n'auraient pas de contrôle. Sans modifications structurelles de ces programmes, déterminées par des évolutions macro sociales ou des changements de cadres par les

---

<sup>293</sup> Voir Annexe 2.1 *Corpus des articles étudiés*.

individus, la reproduction des attitudes et des comportements serait la règle, à commencer au sein d'institutions telles que le couple ou la famille. Or, plutôt que de prétendre à la stricte perpétuation ou à l'effacement subit des rapports de pouvoir entre genres, un auteur tel qu'Anthony Giddens propose au contraire d'envisager l'évolution des rapports au sexe, à l'amour et aux genres sous l'angle de la plasticité et de la coexistence de différentes formes de relations sociales. Selon lui, les renégociations identitaires sont d'autant plus importantes que le champ de l'intimité fait l'objet de profondes transformations dans les sociétés occidentales. Les modèles répressifs de la domination masculine ou de la subordination féminine ne disparaissent pas du paysage symbolique mais se trouvent bousculés par l'émergence de relations égalitaires (ce qu'Anthony Giddens désigne sous le terme de « relation pure »). Les engagements, même forts, deviennent révocables.

De ce fait, les relations amoureuses sont, pour l'auteur de *La transformation de l'identité*, marquées par un impératif démocratique de circulation de la parole et de partage d'émotions. Alors que l'amour « romantique » est placé sous le régime de la complémentarité antithétique entre masculinité et féminité, l'amour « convergent » place les deux partenaires sur un pied de strict égalité :

« Quant à l'amour convergent, il présuppose l'égalité la plus stricte en termes de donation et de réception émotionnelles ; plus il en va ainsi, plus le lien amoureux se rapproche du paradigme de la relation pure. Ici l'amour se développe de façon exactement parallèle à l'intimité ; il ne peut s'épanouir que dans la mesure où chacun des deux partenaires est disposés à révéler ses préoccupations ainsi que ses besoins propres à l'autre et à lui être du même coup vulnérable. »<sup>294</sup>

Du fait de la révocabilité des unions, les partenaires du couple viennent souvent avec des expériences antérieures et placent leur « relation pure » sous le sceau du risque et de la vulnérabilité émotionnelle, y compris pour les hommes. La flexibilité, l'inventivité et la liberté plus grande qui caractérisent ces unions par rapport aux modèles traditionnels d'interactions entre genres, explique, dans cette perspective, un certain nombre des observations qui peuvent être faites sur le terrain des sites de rencontre. Ainsi, la fragilité des échanges entre les interlocuteurs, généralement qualifiée sous l'angle de la

---

<sup>294</sup> *Ibid.*, p. 81.

« déception » (voir chapitre 2.1 section 2.1.5), peut pour partie être attribuée à la fois à la flexibilité des relations et à la vulnérabilité émotionnelle des partenaires engagés dans une relation égalitaire. Dans ce schéma théorique, la coexistence de modèles d'interactions appartenant à l'amour « romantique » est par ailleurs, tout à fait envisageable sans qu'il faille pour autant faire des sites de rencontre les instruments de leur perpétuation plus que de leur remise en cause.

Mais ce dont témoignent surtout les sites de rencontre correspond à la mise en œuvre de compétences réflexives de la part des internautes, et ce, quels que soient les projets de couple ou de relations qu'ils envisagent de créer à partir de ces dispositifs numériques. Ces compétences sont, dans l'esprit d'Anthony Giddens, l'expression même de la modernité, dont les effets se font sentir sur la représentation de soi, de la sexualité et du corps :

« De nos jours, le soi représente pour chacun d'entre nous un authentique projet réflexif, au sens d'une interrogation plus ou moins ininterrompue de son passé, de son présent et de son futur propres. Ce projet, on s'y lance en ayant à sa disposition une véritable pléthore de ressources réflexives : thérapies et manuels de développement personnel en tout genre, programmes de télévision, articles de magazine, etc. »<sup>295</sup>

Les technologies numériques fournissent des « ressources réflexives » aux individus, tant dans le vaste corpus de savoirs et de références culturelles auxquels elles donnent potentiellement accès, que dans les occasions qu'elles leur fournissent de mobiliser effectivement ces corpus pour (re)penser leurs pratiques et leurs échanges avec autrui. Dans le contexte des bibliothèques, cédéroms et Internet interrogent le statut de lecteur et de spectateurs des usagers des années deux mille. L'interactivité de ces dispositifs ne conduit pas à une inversion des rôles, du lecteur à l'auteur, mais contraint les usagers des bibliothèques à réfléchir aux logiques pratiques qu'ils mettent en œuvre et qui donnent sens à leurs consultations (voir chapitre 1.2 sections 1.2.2 à 1.2.4).

Les usages des sites de rencontre, quant à eux, permettent d'observer deux figures de la réflexivité telle que les distinguent Yves Couturier dans l'article qu'il a consacré à cette

---

<sup>295</sup> *Ibid.* p. 46

notion telle qu'on peut la penser à partir de l'œuvre de Pierre Bourdieu. Dans une première définition, qualifiée de « plan réflexif », « l'objet du réfléchissement en temps réel est l'expérience de soi, de sa propre pratique, souvent dans une perspective praxéologique ». On s'interroge, durant l'accomplissement même de la pratique (ici l'écriture intime) sur celui que l'on est et sur les rapports que l'on entretient à soi et aux autres, ainsi qu'avec des objets culturels (ses pratiques, ses goûts et dégoûts). Cette forme de réflexivité peut, selon les cas, se limiter à l'exécution de la pratique, par exemple pour tirer le meilleur parti du dispositif informatique utilisé : chercher à maximaliser le nombre de réponses à l'envoi de courriels *via* le site de rencontre, écrire le meilleur profil possible dans ce but, etc. Cette forme réflexive se distingue notamment, selon Yves Couturier, du « plan réflexif subjectivant », c'est-à-dire :

« le plan discursif, celui de la parole, de la mobilisation de la pensée sur un objet dans une relation affective, dans sa nécessité de produire du sens. Il s'agit de la réflexion au sens commun du terme. Elle ne dissocie pas l'objet de la réflexion de l'expérience de la réflexion »<sup>296</sup>.

Cette forme correspond à celle qu'Anthony Giddens nomme « réflexivité discursive »<sup>297</sup> et désigne la capacité qu'ont les individus à discourir sur leurs pratiques et à leur donner sens. Cette production discursive est au cœur des médiations observables sur les sites de rencontre. Non seulement on y « parle » de ce que l'on écrit, mais l'on y écrit ce que l'on écoute, regarde ou lit. Cela se produit d'autant plus aisément que les technologies numériques facilitent la remémoration de ces pratiques par la possibilité qu'elles offrent aux utilisateurs de consulter des références, des extraits voire la totalité des œuvres dont ils se souviennent.

Ce qui compte, cependant, concerne la façon dont cette réflexion sur les pratiques en altère le sens, en leur donnant une dimension qu'elles pouvaient ne pas avoir lors de leur exécution. Cela peut par exemple intervenir dès que les individus rassemblent leurs souvenirs d'une action pour la soumettre à réexamen. Or, comme le rappelle Maurice

---

<sup>296</sup> COUTURIER, Yves, « Les réflexivités de l'œuvre théorique de Bourdieu : entre méthode et théorie de la pratique. », in *Esprit critique*, vol.4 no.3, p 20.

<sup>297</sup> GIDDENS, Anthony, *La constitution de la société*, Presses Universitaires de France, 1987, 474 p.

Halbwachs, l'effort de remémoration n'est pas sans conséquences sur la nature des souvenirs :

« Les souvenirs auxquels on a pas pensé depuis longtemps se reproduisent sans changement. Mais lorsque la réflexion entre en jeu, lorsqu'au lieu de laisser le passé reparaître, on le reconstruit par un effort de raisonnement, il arrive qu'on le déforme parce que l'on veut y mettre plus de cohérence. C'est la raison ou l'intelligence qui choisirait parmi les souvenirs, laissant tomber certains d'entre eux, et disposerait les autres suivant un ordre conforme à nos idées du moment ; de là bien des altérations ». <sup>298</sup>

Les phénomènes sociaux qui encadrent l'accès aux souvenirs interviennent cependant dans ces processus de remémoration et en font des phénomènes qui n'opposent pas intime et collectif, même dans des formes de réflexivité subjectives<sup>299</sup>. Les « points de repères » permettant d'accéder aux souvenirs forment en effet, pour Maurice Halbwachs, des « états de conscience » qui socialisent la mémoire individuelle :

« Et il arrive même que des événements tout intérieurs passent au premier plan de notre mémoire, et restent à nos yeux les signes brillants ou obscurs qui marquent les lignes de division essentielles et les tournants décisifs de notre existence. En ce sens, il y aurait autant de séries de point de repère que d'individus, au moins à considérer ceux qui sont capables de penser et de sentir par eux-mêmes. Mais même alors, pour retrouver ces états de conscience, il faut y réfléchir, y avoir réfléchi souvent, et il n'est point possible qu'on ne les ait pas rattachés alors aux divisions fondamentales qui valent pour les autres aussi. » <sup>300</sup>

Les souvenirs individuels sont, dans cette perspective, d'autant plus vivaces qu'ils se trouvent rattachés à des expériences sociales et en constituent une forme de sédimentation. L'action de réfléchir au sens de sa pratique durant son action ou lors d'échanges avec autrui ne constitue donc pas une activité strictement individuelle, que l'on

---

<sup>298</sup> HALBWACHS, Maurice, *Les cadres sociaux de la mémoire*, Albin Michel, 1994, p. 290.

<sup>299</sup> Anthony Giddens ou Pierre Bourdieu envisagent des formes collectives de réflexivité. Le premier parle de « réflexivité institutionnelle » pour décrire le fait que le social se reproduit dans les rapports entre institutions. Le second envisage des actions d'objectivation, inscrites sur un plan réfléchi rationnel et de ce fait inscrit dans une dimension collective.

<sup>300</sup> *Ibid.*, p 125-126.



s'intéresse à l'actualisation des pratiques ou à leur remémoration. Les formes de réflexivité qui examinent le présent, le passé et le futur d'une pratique culturelle s'ancrent nécessairement dans des réseaux de sociabilités conformant les logiques de production identitaires des individus. Il reste cependant à démontrer que les dynamiques réflexives observées à partir des sites de rencontre ne sont pas spécifiquement liées à la façon dont l'écriture est asservie aux projets d'élucidation de soi, de ses relations à autrui et aux objets culturels dans le contexte d'une relation de séduction.

## TROISIEME PARTIE.

### Modernité, interactivité et réflexivités numériques.

*« Si les mondes narratifs sont si confortables, pourquoi ne pas tenter de lire le monde réel comme un roman ? Ou bien, si les mondes de la fiction narrative sont si petits et trompeusement confortables, pourquoi ne pas chercher à construire des mondes narratifs qui soient aussi complexes, contradictoires et provocateurs que le monde réel ? »*

*Umberto Eco<sup>301</sup>*

Au tournant des années deux mille, l'enquête menée sur les publics des bibliothèques a permis d'observer un accueil tempéré des technologies numériques par leurs utilisateurs du fait de logiques d'usages, et plus généralement de socialisation, ancrées dans la continuité de pratiques culturelles préexistantes.

À peine quelques années plus tard, l'engouement des internautes pour les sites de rencontre a permis de saisir l'importance des sociabilités dans l'asservissement de ces technologies à des fins communicationnelles. La créativité ordinaire des usagers des technologies numériques qui y a été observée, leurs facultés à faire varier leurs niveaux d'engagement dans la pratique et dans les relations à autrui, a permis de saisir combien les médiations électroniques sont susceptibles de favoriser l'expression d'attitudes réflexives. En effet, en engageant les utilisateurs des sites de rencontre à réfléchir aux composantes plurielles de leur identité, en médiatisant ces réflexions dans le cadre de présentations de soi et de conversations, les dispositifs numériques contribuent à instaurer des débats (en eux-mêmes et avec autrui) sur des éléments qui, sinon, seraient restés tacites.

Les utilisateurs de sites de rencontre en viennent ainsi à utiliser le numérique pour questionner ce qu'ils sont et ce qu'ils font en matière culturelle. Il ne s'agit plus

---

<sup>301</sup> ECO, Umberto, *Six promenades dans le bois du roman et d'ailleurs*, Paris : Éditions Grasset et Fasquelle, 1996, p. 127

uniquement de savoir quel homme ou femme cultivé(e) être aux yeux d'autrui, mais, plus spécifiquement, d'interroger son statut de spectateur, de lecteur, de visiteur, etc.

Or, le milieu des années deux mille a vu se développer d'autres dispositifs numériques plaçant au cœur de leur fonctionnement des dimensions collaboratives et contributives. Le web social a ainsi mis à la disposition d'un grand nombre d'internautes des interfaces (généralement gratuites) simplifiant la mise en ligne et le partage de contenus textuels et iconiques. Plus encore que les sites de rencontre, ces dispositifs numériques interrogent les effets des sociabilités électroniques sur les engagements identitaires des internautes et sur les façons dont ces derniers gèrent leurs rapports aux mouvements d'individualisation et d'éclectisme culturels.

De fait, si les usages des sites de rencontre interviennent, le plus souvent, dans une perspective de changement identitaire (après une rupture ou en vue d'une union), dans un mouvement de réforme de soi visant à plaire à autrui, les fréquentations et les contributions sur le web social s'inscrivent plus largement dans le quotidien des internautes. Le chapitre 3.1 explore ainsi les façons dont les modes de réflexivité susceptibles de survenir dans les échanges noués par les utilisateurs de ces dispositifs autour de leurs pratiques culturelles prennent place dans leur quotidien. Loin de constituer une fuite vers des paradis virtuels aux communautés idéalisées, ces participations signent autant l'engagement des individus dans les échanges sociaux et les collaborations culturelles qu'une prise de recul par rapport à la marche du monde et aux rôles qu'ils y occupent.

De la même façon, le chapitre 3.2 s'intéresse à une seconde manifestation numérique des capacités participatives et réflexives des individus modernes en étudiant cette fois des productions plus distantes de l'écrit. Les jeux vidéo, en effet, s'ils constituent l'une des premières formes numériques à avoir été popularisée dans les années soixante-dix, ont vu la base sociale de leurs participants s'élargir considérablement (numériquement et socialement) à partir du milieu des années deux mille. La dématérialisation des contenus *via* Internet et la multiplication des supports de jeu (consoles et téléphones portables) ont produit des effets sensiblement analogues à ceux ayant assis la diffusion du web social, en abaissant à la fois les coûts financiers et de domestication technique de leurs accès. Or,

pour immersifs et standardisés qu'ils soient, les jeux vidéo (notamment narratifs) proposent à leurs utilisateurs des expériences ludiques propres à déclencher des effets de réflexivité sensiblement proches de ceux observables dans des formes écrites. La plupart des jeux vidéo ne reposent pas sur l'écrit et ses pouvoirs spécifiques de distanciation et de réexamen. Pour autant, on verra que leurs caractères transmédialité et interactif placent les joueurs dans la situation de devoir actualiser, au cours du jeu et après, des compétences culturelles propres à interroger les rapports qu'ils entretiennent à d'autres formes culturelles ainsi qu'à leurs identités.

Ici encore, en prêtant attention aux formes culturelles qui se renouvellent et s'hybrident au travers d'usages ordinaires du numérique, il s'agit d'explorer comment les internautes asservissent concrètement les technologies numériques à leurs pratiques culturelles, loin des prophéties révolutionnaires qui en accompagnent la diffusion.

## CHAPITRE 3.1.

### Converser avec soi, au contact des autres : web social et modernité réflexive.

*« Peu à peu, nous avons abouti à une conclusion : la vraie culture ne peut exister sans une certaine teneur ludique, car la culture suppose une certaine modération et une certaine maîtrise de soi, une certaine aptitude à ne pas voir la perfection dans ses propres tendances, mais à se considérer toutefois comme enfermé dans certaines limites librement consenties. La culture sera toujours, en un sens, jouée, du fait d'un accord mutuel suivant des règles données. »*

*Johan Huizinga* <sup>302</sup>

À en croire le film *The Social Network*<sup>303</sup> qui met en scène la création du géant des réseaux sociaux, *Facebook* serait né d'une intuition de son créateur Mark Zuckerberg, alors étudiant à Harvard, observant qu' « à l'université, tout le monde veut savoir qui sort avec qui, et qui fait quoi. ». Mais avant même de penser à développer les sociabilités des étudiants de son université, le créateur de *Facebook* avait lancé une application potache, *Facemash*, n'ayant pas d'autre ambition que de proposer sur le réseau internet d'Harvard un classement des étudiantes basé sur un trombinoscope piraté. À partir de ce dernier, des séries de « matchs » confrontant deux portraits de jeunes filles étaient aléatoirement mises en concurrence et soumises aux votes. De cette application évoquant les sélections par le physique faites sur les sites de rencontre (publicité, *matching*) à ce postulat de base de Mark Zuckerberg (pour fictif qu'il soit), les origines du plus important des réseaux sociaux informatisés actuels semblent ancrées dans l'exploitation savante des curiosités et du conformisme des internautes : « tout le monde » veut savoir « quelle est la plus jolie / qui fait quoi / qui sort avec qui. », et « tout le monde » veut pouvoir en parler en donnant son avis.

---

<sup>302</sup> HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Éditions Gallimard, 1951, 289 p.

<sup>303</sup> FINCHER, David, *The Social Network*, 2010.

Proposer aux étudiants américains (dans un premier temps) de développer en ligne leurs sociabilités amicales et amoureuses au moment même où ils travaillent à leur socialisation (quitter la sphère familiale d'origine, acquérir les compétences et les attitudes qui leur permettront de trouver un emploi, se préparer à intégrer un nouveau milieu) s'est en tout cas révélé être un pari gagnant. Tout s'est passé comme si le fait de devoir construire leur vie future engageait fortement les étudiants à employer ce réseau social pour réfléchir (sans en avoir l'air) à ce qu'ils sont et souhaitent être en l'éprouvant dans les cercles de leurs sociabilités.

Il est vrai que les applications du web social, en offrant la possibilité aux internautes de produire et de partager des contenus culturels autant qu'ils en consomment, constituent de puissants outils de production identitaire. De la même façon que les sites de rencontres permettent de questionner celui que l'on est autant que celui que l'on souhaite être, les dispositifs du web social peuvent permettre à leurs utilisateurs de converser avec eux-mêmes en conversant avec les autres (voir section 3.1.1). Mais les réseaux sociaux comme les blogs ne sont pas tous mobilisés par leurs propriétaires dans une perspective de changement identitaire. Les conversations avec soi-même et les autres proposées par le web social interviennent dans un contexte beaucoup plus large que des relations de séduction ou des productions de contenus ayant explicitement pour objet un changement de vie ou un projet de réforme de soi.

En effet, sur le web social, il s'agit le plus souvent de partager ses passions, ses centres d'intérêts et donc bel et bien d'affirmer celui que l'on est dans le cercle de ses contemporains. La portée de cette affirmation individualiste n'est cependant pas de nature à figer et à conforter l'endossement des rôles sociaux par les individus (par exemple dans le choix d'une carrière sur un réseau social tel que *linkedin*), puisqu'elle se produit et se reproduit en série, dans des sociétés appelant autant à l'autonomie qu'aux engagements collectifs. Entre retraits et engagements, affirmation de soi et réflexivité, ce que proposent finalement les technologies numériques tient dans une révision constante des pratiques par les individus eux-mêmes, placés sous le regard des autres (voir sections 3.1.2 et 3.1.3).

Ce rapport à soi ouvert, expérimental et non figé, notablement déterminé par les sociabilités susceptibles d'être nouées par les individus, conduit, en matière culturelle, au développement marqué de l'éclectisme des pratiques culturelles. En effet, les applications liées au web social, en permettant aux individus d'activer continûment leurs réseaux de liens faibles (avec des connaissances) ou forts (avec des proches), offrent des marges de manœuvre leur permettant de prendre de la distance avec ce qu'ils sont dans l'espace de leurs socialisations (voir section 3.1.4). Ainsi, en explorant les usages que font les étudiants des technologies numériques pour accéder à la culture et en partager les expériences, l'étude menée à l'Université d'Avignon sur « les pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique » propose une première approche des façons dont peut intervenir ce recul interprétatif dans l'échange avec autrui (3.1.5 et 3.1.6).

### **3.1.1 Web social et intimité en réseau**

Le développement des interfaces web autorisant la participation des utilisateurs, la diffusion et le partage de leurs contenus, favorise-t-il l'essor de formes de réflexivité telles que celles observées dans le chapitre précédent à propos des sites de rencontre et des écritures intimes qui s'y déploient ? La question qui se pose ici est de plusieurs ordres : les dispositifs numériques étudiés sur les sites de rencontre expliquent-ils à eux seuls cette réflexivité ou d'autres dispositifs sociotechniques rattachés au web 2.0 peuvent-ils produire des effets analogues ou voisins ? Par ailleurs, la nature des liens tissés – ou à tout le moins recherchés – sur les sites de rencontre explique-t-elle à elle seule l'adoption de postures réflexives de la part des internautes ou d'autres formes de sociabilités peuvent-elles produire les mêmes effets ? Si, dans le contexte de production de soi particulier aux sites de rencontre, l'écriture est mobilisée afin de délivrer des discours d'intériorité et des réflexions sur la vie et les pratiques des individus – en somme des énoncés qui s'attachent aux définitions identitaires de ces derniers –, qu'en est-il dans des contextes qui excèdent le cadre de ces écritures intimes ? Les attitudes de retour sur soi observées lorsqu'il s'agit de séduire autrui au moyen d'énoncés produits et échangés numériquement peuvent-elles également être notées dans des contextes de médiation plus ordinaires, mobilisant des

réseaux de relations plus distantes ? Les aspects performatifs des relations médiatées visant à faire advenir un « soi » séduisant expliquent-ils à eux seuls le développement des attitudes réflexives étudiées dans le contexte des sites de rencontre ?

L'intensification du rapport à soi (qui a été analysé dans le contexte particulier de la recherche d'un partenaire amoureux) a déjà été relevée dans des contextes plus généraux d'usages, notamment par des chercheurs tels que Dominique Cardon et Hélène Delaunay-Téterel. Dans leur essai de typologie des blogs par leurs publics<sup>304</sup>, ces auteurs ont ainsi analysé ces journaux personnels sur le web – au-delà de la question de « l'exacerbation de la sensibilité à soi » –, dans leurs dimensions relationnelles. En étudiant les façons dont les blogueurs tissent des liens avec autrui au moyen d'énoncés (les articles publiés mais aussi et surtout les commentaires), Dominique Cardon et Hélène Delaunay-Téterel ont cherché à saisir les logiques de production identitaire telles qu'elles s'expriment dans quatre modes d'énonciation différents sur les plateformes de blog, entre « partage d'intimité entre anonymes », « conversation entre proches », « coordination communautaire » et « échange public d'opinions »<sup>305</sup>.

Les blogs se rattachant à la première catégorie d'énonciation rassemblent notamment des publics cherchant à mener un projet de réforme de leur vie personnelle (qu'il s'agisse du récit journalier d'une quête sentimentale, d'une lutte contre la maladie, d'une remise en forme ou d'un projet personnel ou professionnel). À ce titre, ils témoignent, à l'instar des échanges analysés sur les sites de rencontre, de processus de production de soi au moyen de médiations écrites. Ces journaux en ligne visent autant à soutenir le changement personnel souhaité par le blogueur, grâce aux commentaires encourageants de ses lecteurs, qu'à l'édification d'autrui. Pourtant, bien que ces écritures intimes ne soient pas produites dans le cadre des relations pair à pair (comme c'est principalement le cas dans les sites de rencontre) mais par la constitution de réseaux plus vastes, il n'y a pas de raisons de penser que ces blogs relèvent davantage de la mise en scène de soi que de l'authentique recherche du « qui être » étudiée plus avant.

---

<sup>304</sup> CARDON, Dominique, DELAUNAY-TETEREL, Hélène, « La production de soi comme technique relationnelle », in *Réseaux* 4/2006 (n° 138), p 15-71.

<sup>305</sup> *Ibid.*, p. 66.



En effet, pour un individu, le fait de publier dans l'espace public des écrits réputés relever de sa sphère privée ne constitue un paradoxe qu'en apparence. Deux pistes ont, entre autres, été suivies pour étudier cette question et résoudre l'aporie d'un intime médiatisé sur le réseau. Dans la première, empruntée par exemple par Oriane Deseilligny dans son étude sur les journaux intimes en ligne et les blogs, on réinsère ces écrits intimes dans leurs filiations avec des formes épistolaires et littéraires plus anciennes. Il est donc question d'étudier les métamorphoses de l'écriture intime et les façons dont les chassés croisés entre lettre et journal intime sont renégociés au moyen d'une édition sur le web. Si hybridations il y a (entre lettre et journal intime, entre écrits intimes et publics), elles répondent à des logiques de transformation intégrant des dynamiques anciennes :

« La labilité des textes de réseaux ne doit en effet pas occulter, dans l'analyse scientifique, les processus diachroniques profonds qui les sous-tendent. Les métamorphoses de la textualité numérique s'inscrivent ainsi dans l'histoire plus longue des écritures ordinaires, mettent en lumière d'une part un perpétuel débordement des genres de discours par les scripteurs, et d'autre part la nature ouverte du processus »<sup>306</sup>.

À ce titre, les formes de réflexivité littéraires analysées par Jean-Marc Leveratto et Mary Leontsini<sup>307</sup> ainsi que celles déployées par certains utilisateurs des sites de rencontre relèvent pour partie, cela a été dit dans le chapitre précédent (voir sections 2.2.4 et 2.2.5), de ces logiques d'hybridation. Réactualisant les genres de discours convoqués dans les formes romanesques ou de correspondances romantiques, les échanges qui se nouent à partir de sites de rencontre peuvent également emprunter aux discours poétiques, journalistiques, etc. selon le type de canal emprunté (tchat, courriel, web). Les modalités de retours sur soi opérés par les usagers des sites de rencontre ne se produisent pas dans le cadre d'un mode d'énonciation unique et se trouvent, de ce fait, démultipliées et complexifiées.

De la même manière sur les blogs, les registres de discours ne sont pas fixés une fois pour toutes et peuvent varier considérablement d'un post à l'autre ou selon la nature d'un

---

<sup>306</sup> DESEILLIGNY, Oriane, « Du journal intime au blog : quelles métamorphoses du texte ? », in *Communication et Langages*, 2008, n°155, p 45-62.

<sup>307</sup> LEVERATTO, Jean-Marc, LEONTSINI, Mary, *op. cit.*.

commentaire. La circulation des écrits, l'aspect collaboratif de leur production ne contredit pas l'expression identitaire des bloggeurs et vient au contraire la conformer. En effet, cette dimension relationnelle est, pour Dominique Cardon et Hélène Téterel, précisément constitutive de la tenue et de la poursuite de l'activité d'un blog :

« L'organisation sous forme calendaire des « posts » constitue la première caractéristique de toutes les interfaces de blog. Mais, de façon tout aussi importante, une autre dimension essentielle de cette technologie est la possibilité de commenter les *posts* et de lister les liens vers les blogs préférés dans le *blogroll*. Aussi ne peut-on comprendre la logique de production des *posts* publiés sur un blog sans prêter une égale attention à l'espace d'interaction qu'ils suscitent à travers leurs commentaires. L'interface du blog doit alors être regardée comme un répertoire de contacts permettant aux individus de tisser des liens avec d'autres autour d'énoncés à travers lesquels ils produisent de façon continue et interactive leur identité sociale. »<sup>308</sup>

De fait, la tenue d'un blog ne saurait être considérée comme une activité strictement solitaire. Il existe bien sûr des blogs présentant tous les traits de l'écriture intime et réflexive qui ne sont ni lus ni commentés et dont les auteurs poursuivent néanmoins la production. Cependant, la poursuite de l'existence d'un blog requiert le plus souvent la constitution d'un public par son auteur. Ainsi, la réception des autres blogs est une condition essentielle à la production du sien, afin notamment qu'il puisse être publicisé : il faut lire les autres pour être lu ; il faut commenter pour être commenté.

Ces techniques relationnelles qui font que l'on connaît son public de lecteurs et de commentateurs – ou tout au moins les premiers cercles actifs de ces derniers – rapprochent l'écriture sur les blogs de l'usage des réseaux sociaux du type *Facebook* ou *Twitter* fondés, à des degrés divers, sur des logiques d'affiliation et d'interconnaissance. Cette connaissance des internautes présents sur le réseau varie bien sûr selon l'orientation du réseau social ou de la plateforme de blogs (tantôt des individus connus dans la vie réelle, tantôt des inconnus utilisant des pseudonymes mais partageant des centres d'intérêts communs) et surtout selon les façons dont ces dispositifs sont mobilisés par

---

<sup>308</sup> CARDON, Dominique, DELAUNAY-TETEREL, Hélène, *op. cit.*, p. 17.

leurs utilisateurs pour créer des liens forts ou faibles<sup>309</sup>. Ainsi, de la même façon que l'on peut écrire pour soi en écrivant à un autre (voir chapitre 2.2 section 2.2.4), les bloggeurs en viennent régulièrement à écrire pour d'autres en écrivant pour soi. Sur une plateforme de blogs, consigner ses sentiments, ses réflexions ou ses opinions constitue une activité mêlant introspection et anticipation des réactions des lecteurs. Le fait d'être mis en coprésence virtuelle avec ces derniers stimule l'activité d'écriture autant qu'il autorise l'expression de soi.

Ce fait rejoint une autre piste de recherche visant à expliquer ce paradoxe apparent entre écrits intimes et publication sur le réseau. Cette piste consiste à explorer plus spécifiquement les effets de l'écriture sur ordinateur, en considérant précisément que cette relation à l'écran est ce qui favorise l'expression de l'intime. Dans leurs expériences menées sur les pratiques du tchat dans des lieux publics (lieux d'exposition, bibliothèques, universités), Emmanuel Souchier, Yves Jeanneret et Joëlle Le Marec soulignent le fait que la relation des utilisateurs à l'ordinateur est perçue par ces derniers comme exclusive de toute autre présence physique<sup>310</sup>. Temporairement « coupés du monde » du fait de la médiation informatique, les internautes pourraient se livrer plus facilement que d'ordinaire par l'écriture, y compris dans des dispositifs précisément conçus pour l'écriture collective. Le fait d'être absorbé par la manipulation informatique (lecture à l'écran, saisie du texte sur le clavier, maniement de la souris) engagerait un rapport à l'écriture plus intense, ou en tout cas d'une nature autorisant davantage la confession intime, la confrontation solitaire à soi. Cette dimension pourrait, au reste, expliquer le relatif insuccès des dispositifs d'échanges et de rencontres par *webcams* interposées, en dehors des sociabilités amicales et familiales<sup>311</sup>. En rompant avec la prédominance de l'écrit, ils introduisent une distanciation des utilisateurs du tchat vis-à-vis de leur correspondant, au lieu de renforcer la relation en

---

<sup>309</sup> Voir à ce propos BOYD, Danah. M., ELLISON, Nicole B, (2007). « Social network sites: Definition, history, and scholarship », in *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. 2007.

<sup>310</sup> JEANNERET, Yves, LE MAREC, Joëlle, SOUCHIER, Emmanuel, *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris : BPI collection Etudes et recherche, 2003.

<sup>311</sup> Le succès du site web de messagerie instantanée et de webcam *chatroulette*, dont la fréquentation a explosé au début 2010 avec près de 800 000 visiteurs différents chaque jour, ne contredit pas ce point. En effet, s'il met en relation des individus par le biais d'un tchat couplé à une *webcam*, ce site le fait de façon anonyme et aléatoire. Il ne s'agit pas ici d'un site tourné vers la rencontre mais bien plutôt vers la drague. Dominique Pasquier décrit de façon détaillée ces différences entre tchat de drague et de rencontre dans *Cultures lycéennes*.

ajoutant l'image et le son aux échanges. Surtout, en remplaçant l'interaction d'échanges dans un schéma de coprésence duale, ces dispositifs privatisent la relation et lui font quitter les formes de sociabilités propres aux réseaux.

Or, en choisissant de publiciser leurs écrits, les internautes ont recours à des modèles d'action qui diffèrent notablement de ceux mis en œuvre dans le cadre de communications privées. Placées sous le regard d'un public, leurs productions prennent en compte les effets de leur diffusion auprès de leurs lecteurs et commentateurs. Cette prise en compte a surtout été étudiée par les sciences de l'information et de la communication et la sociologie de la communication pour expliciter le poids des dispositifs techniques et leurs rapports avec l'intégration par les utilisateurs des normes sociales (civilités, anonymat, maintien de l'image de soi). Ces aspects conventionnels, qui cadrent par exemple les échanges au sein des communautés d'utilisateurs des sites de rencontre (voir chapitre 2.2 sections 2.2.2 à 2.2.4), n'obèrent cependant pas totalement les marges de manœuvre dont disposent les individus connectés pour conformer et donner du sens à leurs actions sur le réseau.

Derrière le caractère familier et quotidien des échanges qui se nouent et s'écrivent sur le web social, il ne faut pas pour autant lire l'expression de routines, d'habitudes et d'actions presque irréfléchies parce que s'inscrivant dans le cours ordinaire de l'existence sociale des individus. Inversement, le recours à l'anonymat permis par les communications numériques ne rime pas nécessairement avec suspension des règles sociales, comme cela a été dit dans le cas des sites de rencontre (voir chapitre 2.1, section 2.1.2). Ces deux figures de la modernité, conformiste ou au contraire anomique, ne permettent pas de rendre compte de la diversité des usages du numérique, y compris face à des offres très standardisées et *a priori* susceptibles d'imposer leurs contraintes aux utilisateurs. Elles s'inscrivent en effet dans des paradigmes théoriques (matérialisme historique et structuralisme notamment) qui en viennent à dépouiller les individus de leurs facultés à interpréter les normes, à y résister ou à en jouer. Ce dépouillement intervient en passant de l'échelle de l'individuel au collectif, dans l'effort conceptuel réalisé pour rendre compte de la dynamique des changements macro sociaux. Parce que la modernité est censée être cousue de fils temporels sensiblement différents de ceux qui font tenir les actions

individuelles et collectives entre elles dans une organisation sociale traditionnelle, il faut rendre compte d'accélération, de ruptures et de changements de rythmes soudains. Les technologies numériques, qui sont à la fois supposées provoquer et symboliser l'entrée des sociétés occidentales dans la (post)modernité, doivent donc révolutionner le rapport aux temps des sociétés occidentales. L'accélération et l'intensification des communications se trouvent au cœur des problématiques de la modernité, cela d'autant plus que le web social démultiplie les possibilités effectives qu'ont les individus de faire usage des technologies numériques. Mais peut-on déduire de ces phénomènes temporels d'accélération et d'intensification des transformations dans la nature des liens sociaux, allant de leur fragilisation à leur dégradation (superficialité des liens, changements de nature, ruptures) ?

### 3.1.2. Des temps (post)modernes en version numérique ?

En cherchant à définir les origines de la monnaie et son influence sur l'organisation sociale des pays occidentaux, Georg Simmel vient à considérer le rythme de vie comme l'un des principaux déterminants du style de vie métropolitain. Pour l'auteur de la *Philosophie de l'argent*, la modernité est pour partie une affaire de rythme :

« Dans la simplicité ou la complication de la rythmicité, la longueur ou la brièveté des périodes particulières, leur régularité, leurs interruptions ou même dans leur absence, les séries de la vie, individuelles ou sociales, objectives et historiques, trouvent pour ainsi dire leur schéma abstrait. Au sein de l'évolution de la civilisation, dont il est question ici, on rencontre d'abord une série de phénomènes qui se déroulent rythmiquement aux stades primitifs, mais de manière soit continue, soit irrégulière aux stades suivants. »<sup>312</sup>

Eminemment social, le rythme de vie métropolitain se caractérise par sa complexité, par l'alternance de « temps forts » et de « temps faibles » qu'il propose aux citoyens. *A contrario*, selon Georg Simmel, le style de vie rural est marqué par une alternance rythmique de ces temps bien plus simple et régulière. L'attractivité de la vie urbaine tient

---

<sup>312</sup> SIMMEL, Georg, *op.cit*, p. 625

précisément dans la diversité des propositions temporelles qui sont faites aux habitants (spectacles, animations des rues, etc.). Cette transformation moderne du rythme de vie va de pair avec un processus de différenciation et de distanciation sociale voulant que les cercles les plus proches de l'individu (tels que ceux liés à la famille ou à la communauté religieuse), tendent à s'éloigner tandis que les plus lointains (tels que ceux liés au travail par exemple), tendent à se rapprocher.

Ces deux séries de facteurs – distorsions temporelles et spatiales – contribuent pour Georg Simmel au développement d'un monde « objectif », fait d'actions plus complexes que dans les styles de vie traditionnels : « le nombre et la longueur des séries de moyens constituant le contenu de notre activité évoluent donc proportionnellement à l'intellectualité, ce représentant subjectif de l'organisation objective du monde »<sup>313</sup>. C'est d'ailleurs cette intellectualité qui conduit à l'effacement des sentiments et à l'émergence d'attitudes blasées ou cyniques (voir chapitre 2.1, section 2.1.4), et qui permet aux individus de s'adapter au rythme de vie métropolitain. En d'autres termes, le citadin sera, moins que les autres, porté à modifier sa conduite par rapport à sa sensibilité et à ses sentiments. Il sera plus capable de s'adapter aux différentes situations auxquelles l'expose le style de vie métropolitain. La modernité constitue donc une nouvelle configuration sociale imprimant sa marque sur la façon dont les individus intériorisent et organisent leurs rapports aux temps sociaux, dans un complexe d'incitations et de contraintes.

Anthony Giddens préfère, quant à lui, recourir à des formes différentes de réflexivité pour exprimer l'écart existant entre les conduites traditionnelles et modernes ainsi que leurs manifestations temporelles. Ce que Georg Simmel dépeint sous les traits exclusifs de l'« intellectualité » – ces capacités qui permettent au psychisme de s'adapter activement au contexte social – se retrouve également dans les styles de vie traditionnels :

« La réflexivité est inhérente à l'action humaine. L'être humain en action reste normalement « en contact » avec ses motivations, lesquelles font partie de cette action. Dans un autre texte, j'appelle cela le « contrôle réflexif de l'action », l'intérêt de cette expression étant de souligner le caractère chronique des processus en jeu. L'action humaine n'intègre pas des chaînes globales d'interactions et de motivations,

---

<sup>313</sup> *Ibid.*, p. 546

mais un contrôle logique – et comme l’a montré Erving Goffman, incessant – du comportement et de ses contextes. Il ne s’agit pas là du sens de la réflexivité particulier de la modernité, mais de son nécessaire fondement. »<sup>314</sup>

Pour l’auteur des *Conséquences de la modernité*, en effet, la « tradition » ne constitue pas une structuration du social fixe : elle doit être renouvelée à chaque instant. Elle doit se perpétuer constamment, se réinventer en permanence(s). Les institutions (telles que la famille) sont ainsi générées et reproduites par l’ensemble des interactions sociales qui les produisent et qu’elles contribuent elles-mêmes à rendre possibles. Dans ce cadre, la réflexivité se limite à la réinterprétation et à la clarification de la tradition (le passé, l’héritage culturel des générations précédentes), plutôt qu’à l’analyse du présent ou à l’anticipation du futur. *A contrario*, la réflexivité, dans les sociétés modernes, consiste en « l’examen et la révision constante des pratiques sociales, à la lumière des informations nouvelles concernant ces pratiques mêmes, ce qui altère ainsi constitutivement leur caractère »<sup>315</sup>.

La réflexivité se présente donc comme une altération des conduites individuelles, qui peut être synonyme de changements autant que de permanences. Dans une société moderne, le questionnement des individus sur le « qui être » peut aussi bien vouloir dire « qui devenir » que « qui rester ». La modernité représente alors, dans cette perspective, une complexification des rapports entre les institutions et les conduites individuelles, les fonctions de reproduction institutionnelles étant travaillées par les anticipations des acteurs sur le sens et le devenir de leurs actions.

Le cas des sites de rencontre et de leurs usages montre de quelles manières les dispositifs numériques peuvent placer leurs utilisateurs dans la situation de réfléchir à leurs pratiques et à la nature des relations qu’ils sont susceptibles d’entretenir avec autrui. La circulation de la parole entre hommes et femmes et le partage d’émotions qui y sont observables travaillent les représentations du genre, du couple et de la famille, et participent au fait de placer ces questions au cœur de débats publics et non plus exclusivement privés.

---

<sup>314</sup> GIDDENS, Anthony, *Les conséquences de la modernité*, Paris : L’Harmattan, 1994, p. 43.

<sup>315</sup> *Ibid.*, p. 45.

Sur un autre mode, l'aspect à la fois quotidien et calendaire des écritures sur les blogs va dans le sens de la réflexivité des actions décrites par Anthony Giddens. En permettant à la fois l'exercice routinier de l'écriture et son réexamen (à travers les commentaires de lecteurs qui ramènent à des textes écrits antérieurement<sup>316</sup>), le blog présente les deux facettes d'une réflexivité entendue à la fois comme un questionnement et une remise en cause de l'action, ainsi qu'un mécanisme social de réassurance. En effet, la réflexivité des acteurs est d'abord tournée vers la reproduction routinière et rassurante d'une série d'actions qu'ils souhaitent exécuter, de façon consciente, avec compétence. La reproduction répétitive et le contrôle de ces actions quotidiennes sont, pour Anthony Giddens, les garants du maintien de la personnalité des individus ; cela d'autant plus que cette répétition et ce contrôle leur donnent les moyens de discourir sur leurs pratiques, de se justifier socialement. Or, c'est bien l'augmentation des capacités des acteurs à examiner et à réviser constamment leurs pratiques à la lumière des informations qu'ils obtiennent sur la portée de celles-ci qui se trouve, selon Anthony Giddens, au cœur de la modernité. Ainsi, en offrant à leurs utilisateurs l'occasion de se confronter à leurs propres discours, à la réception qui en est faite par autrui et à l'image qu'ils présentent d'eux-mêmes à plusieurs jours, semaines, mois ou années d'intervalles, les blogs inscrivent leur action dans ce double mouvement de réflexivité moderne. Ce mouvement permet à ces utilisateurs d'analyser à la fois le sens de leurs pratiques, de les réviser, mais également de saisir la façon dont leurs discours affectent leurs propres conduites et celles de ceux avec qui ils communiquent.

Les textes d'internautes motivant leur décision de mettre fin à un blog illustrent particulièrement ces formes d'échanges réflexifs. En effet, sauf lorsqu'il est abandonné purement et simplement (le plus souvent par manque de lecteurs), il est rare qu'un blog disparaisse sans justification de la part de son auteur. On trouve dans ces textes épitaphes non seulement un bilan sur l'activité du blog, mais également des retours sur le sens que l'activité d'écriture a pris pour le blogueur, sur ce qu'elle a éventuellement changé dans sa

---

<sup>316</sup> Les commentaires des internautes peuvent intervenir bien longtemps après la publication d'un article par son auteur. Cette « exhumation » de billet, selon l'expression consacrée, ne produit pas le même effet selon la façon qu'ont les blogueurs de fidéliser leur public. Avec une communauté de lecteurs très active, la probabilité qu'un billet ancien soit à nouveau commenté par l'auteur est faible, ce dernier se concentrant plutôt sur l'animation de son blog.



vie<sup>317</sup>. Mais en plus d'être un marqueur biographique, cette pratique d'écriture est régulièrement décrite dans une relation dynamique avec un public de lecteurs et de commentateurs. On arrête alors parce que cette relation va trop loin (elle est devenue trop envahissante<sup>318</sup>) ou au contraire pas assez (le volume ou la nature des commentaires sont jugés décevants<sup>319</sup>). L'arrêt d'un blog renvoie donc à la délibération de ce que représente la poursuite d'une pratique par rapport à une période passée et en fonction des sociabilités qui encadrent cette pratique. Surtout, cet arrêt s'avère bien souvent être une question de rythme : trop faible et c'est l'arrêt par abandon, trop intense et c'est l'asphyxie. Dans ce dernier cas, la présence de la « foule des lecteurs » est perçue par les bloggeurs comme devenant tyrannique et presque menaçante. Le processus de publicisation de blog reposant, cela a été dit, sur la mobilisation par l'auteur d'un réseau de lecteurs et de commentateurs – en somme d'un public qu'il espère connaître –, tout emballement dans le nombre ou le rythme des commentaires peut s'avérer problématique et remettre en cause le projet portant le blog. Si les écrits qui sont publiés sont réputés s'inscrire dans l'espace public, la définition de ce dernier par l'auteur du blog conditionne la forme de son engagement dans la pratique d'écriture<sup>320</sup>. La configuration des relations entretenues par le blogueur avec ses cercles de lecteurs est déterminante pour la tenue d'un blog et est loin de se limiter à un face à face entre l'auteur et une masse indistincte et virtuelle d'internautes.

Walter Benjamin a, parmi les premiers, fait de la foule une séquelle moderne, propre à faire pression sur l'auteur :

« La foule – rien ne s'est présenté aux écrivains du XIX<sup>e</sup> siècle investi de plus de missions. Parmi les larges couches sociales qui prenaient l'habitude de la lecture, elle commença à se constituer en public. Elle entreprit de distribuer ses mandats ; comme les donateurs dans les tableaux du Moyen

---

<sup>317</sup> Par exemple sur le blog « *A chacun ses goûts* », <http://a-chacun-ses-gouts.blogspot.com/2011/08/arret-du-blog.html> (consulté en août 2011).

<sup>318</sup> Voir le billet signifiant la fin du blog « *Versac* » <http://www.versac.net/2008/07/fin-de-ce-blog.html> (consulté en mars 2011) déplorant le « bruit » créé par de trop nombreux commentaires.

<sup>319</sup> Par exemple sur <http://sommerville.midiblogs.com> ou <http://education.blogs.liberation.fr> (consultés en août 2001)

<sup>320</sup> Voir à ce propos PALDACCI, Matthieu, « Le blogueur à l'épreuve de son blog », in *Réseaux* 2006/4, n° 138, p. 73 - 107

Âge, elle exigea de retrouver son visage dans les romans  
qu'elle lisait. »<sup>321</sup>

Ce qui sépare une foule anonyme, aux injonctions stressantes, d'un public participatif stimulant la créativité d'un auteur traduit donc les dérives présumées de la modernité, notamment en ce qu'elle perturbe les rythmes de création/réception. Georg Simmel compte parmi les premiers penseurs de la modernité suggérant la possibilité d'une accélération des rythmes sociaux. En effet, au sein du mouvement de complexification des tempos sociaux, Georg Simmel isole les tendances spécifiques d'accélération relevant de l'usage de l'argent. Ce dernier produit en effet, pour l'auteur de *Philosophie de l'argent*, des effets d'accélération du rythme de vie citadin (circulation monétaire, rythmes des échanges commerciaux ou bien encore variations des prix).

Hartmut Rosa, qui s'inscrit dans la filiation de l'École critique de Francfort, reprend l'idée simmélienne d'accélération et la généralise à l'ensemble des dynamiques sociales dans son ouvrage « *Accélération. Une critique sociale du temps.* »<sup>322</sup>. Il en fait ainsi à la fois un symptôme et le moteur d'une modernité « avancée », succédant à une modernité « classique ». Cette accélération, définie comme relevant à la fois « d'une augmentation des vitesses d'action cumulées et d'une transformation de la perception du temps de la vie quotidienne », constitue en quelque sorte une forme d'emballement généralisé de la modernité « classique ». Les institutions traditionnellement chargées de freiner les rythmes sociaux (la famille et le travail) perdent alors de leur consistance. Les technologies numériques, dans ce cadre, agissent non pas comme un facteur déterminant, mais plutôt comme un catalyseur d'attitudes et d'idéologies dérégulatrices.

Reprenant les constats portés par Walter Benjamin sur la modernité, Hartmut Rosa diagnostique paradoxalement une multiplication du nombre d'actions et d'épisodes vécus dans la vie quotidienne par les individus, et une perte progressive d'expérience du fait d'une difficulté croissante à donner un sens profond à ces enchaînements d'actions. Pour Walter Benjamin en effet, l'expérience, dans la modernité, signe désormais la capacité de

---

<sup>321</sup> BENJAMIN, Walter, *Baudelaire. Un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Éditions Payot et Rivages, 2002, p. 164.

<sup>322</sup> ROSA, Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris : La Découverte, 2010.

l'homme de vivre dans l'instant, sous la pression de l'urbanisation et de la rationalisation. Reprenant une conception freudienne de la conscience faisant office de filtre, de protection de l'intellect contre les événements extérieurs, l'expérience moderne constitue pour Walter Benjamin une succession de chocs, de stimulations, qui se sédimentent « comme un précipité, dans l'expérience normalisée et dénaturée des masses soumises à la civilisation »<sup>323</sup>. Ces chocs interdisent la contemplation et l'expérience authentique, cosmique, reliant l'homme à la nature réelle et non pas uniquement aux événements :

« À mesure que l'élément de choc se fait davantage sentir dans les impressions singulières, il faut que la conscience se défende de façon plus continue contre l'excitation ; mieux elle y réussit et moins les impressions particulières pénètrent dans l'expérience, mais plus important aussi devient, par là même, le rôle de l'expérience vécue. »<sup>324</sup>

L'emballlement de la modernité, l'entrée des sociétés occidentales dans un état de « modernité avancée », aboutit pour Hartmut Rosa à une déstructuration de la vie quotidienne. La multiplication des actions et des options ne permet plus leur association dans des contextes spatiaux, temporels et sociaux spécifiques et n'autorise plus réellement la constitution de souvenirs et d'expérience :

« L'autodétermination de la vie individuelle et/ou collective présuppose que l'espace d'options reste stable pendant une certaine durée (des décisions motivées deviennent impossibles si leur mise en œuvre, leur coût ou leurs conséquences ne sont pas prévisibles avec un minimum de stabilité temporelle), que les conditions de l'action soient suffisamment stables pour que les processus de transformation puissent encore être compris et relativement contrôlés, et enfin qu'il y ait assez de temps disponible pour organiser effectivement la vie et la société. »<sup>325</sup>

Ces effets d'accélération se combinent, notamment du fait du développement des transports et des technologies numériques, à des dynamiques de fluidification sociale. L'augmentation de la vitesse des déplacements et des communications vient, en effet,

---

<sup>323</sup> BENJAMIN, Walter, *op. cit.*, p. 151.

<sup>324</sup> *Ibid.*, p. 160.

<sup>325</sup> ROSA, Hartmut, *op. cit.*, p. 358.

compliquer les formes de mobilité géographique. Pour Vincent Kaufmann<sup>326</sup>, on aurait tort de croire que les progrès technologiques conduisent à une simple amplification des formes de mobilité géographique connues antérieurement. Ainsi, les déplacements quotidiens succèdent aux déménagements : les mobilités sont devenues réversibles et les individus optent plutôt pour des déplacements quotidiens pendulaires entre domicile et travail plutôt que pour la solution radicale consistant à déménager. Ils préservent ainsi l'ensemble de leurs réseaux sociaux et se soustraient à tout un travail identitaire de repositionnement et de reconstruction des liens. Par ailleurs, lorsqu'il y a déménagement, les technologies de l'information et de la communication ainsi qu'une offre accrue de transports rapides et économiques permettent d'annuler en partie les effets de la distance et de maintenir davantage les liens avec le milieu social d'origine.

Derrière ces effets compensateurs, pesant du côté de la permanence des structures sociales, se cache cependant un accroissement de la complexité des options qui s'offrent aux individus pour organiser spatialement leur vie quotidienne. Vincent Kaufmann rassemble ces options sous le terme de « motilité », entendue comme « la manière dont un individu ou un groupe fait sien le champ du possible en matière de mobilité et en fait usage. »<sup>327</sup> Comme Hartmut Rosa, Vincent Kaufmann en vient à lire dans la modernité un accroissement du sentiment d'insécurité identitaire liée à la profusion des choix auxquels les acteurs doivent faire face :

« Non seulement être mobile implique souvent de choisir entre des alternatives, mais en plus, l'univers de choix et les compétences qu'il mobilise chez les acteurs ne cesse de changer. L'acteur se trouve donc de plus en plus confronté à des choix d'accès (dont il faut se doter ou non) de compétences (à acquérir ou pas) et d'appropriation (d'analyse de l'intérêt de tel ou tel moyen de communication) lorsqu'il souhaite être mobile »<sup>328</sup>

Dans un tel contexte, le développement de la réflexivité individuelle ne constituerait qu'un élément entropique supplémentaire, débouchant sur une sorte de rumination permanente

---

<sup>326</sup> KAUFMANN, Vincent, « Mobilités et réversibilités : vers des sociétés plus fluides ? » in *Cahiers internationaux de sociologie*, 2005/1 n° 118.

<sup>327</sup> *Ibid.* p. 126.

<sup>328</sup> *Ibid.*, p. 128.

de trop nombreux épisodes de vie et finalement sur une fragmentation des identités. L'essor du web social répondrait alors au besoin qu'expriment les individus de faire état de la multiplication de leurs expériences vécues, de tenter d'en rendre compte, même si ce compte-rendu est limité à un examen ancré, par nécessité, dans la courte durée.

### **3.1.3. Du risque au jeu identitaire : sociabilités numériques et web social.**

Le développement des technologies numériques serait donc concomitant avec l'entrée des sociétés occidentales dans une ère de modernité réflexive, exigeant des individus qui la composent à la fois plus de participation et plus de contrôle sur leurs actions. Les individus n'héritent plus du monde dans lequel ils vivent, ne se contentent plus d'en réinventer la tradition. Ils sont enjoins de devenir acteurs de leurs propres transformations ainsi que de celle de leur environnement, en s'engageant dans des processus de réflexivité modernes. Il convient ici de rappeler que, pour Anthony Giddens, la réflexivité se déploie dans trois dimensions, dont les relations définissent l'état de modernité « avancée » : la dimension discursive (permettant de réaliser un projet de soi à travers des actes de parole), la dimension pratique (se réalisant dans une logique pratique), ainsi qu'une dimension institutionnelle. Cette dernière dimension singularise nettement l'approche d'Anthony Giddens, pour qui les institutions font elles-mêmes preuve de réflexivité en examinant et en remettant en forme de façon constante leurs pratiques sociales à l'aune des informations qu'elles collectent ou produisent sur ces mêmes pratiques<sup>329</sup>.

Le corollaire de cette réflexivité généralisée se traduit, pour Ulrich Beck, par l'entrée des sociétés occidentales<sup>330</sup> dans une ère marquée par le risque. Dans cette « société du risque », en effet, les individus réflexifs sont appelés à développer des compétences nouvelles afin de faire face aux menaces technologiques créées par la société industrielle. À la fois plus conscients des risques et moins confiants dans la science pour en venir à

---

<sup>329</sup> GIDDENS, Anthony, *Les conséquences de la modernité*, *op. cit.*

<sup>330</sup> L'étude d'Ulrich Beck porte sur la société allemande. Cependant, suivant les méthodes de Max Weber, il cherche à établir une « sociologie générale » de la modernité, en dressant un portrait idéal-typique de la société qu'il décrit.

bout (cette dernière étant suspectée de produire autant de risques que de solutions à ces derniers), les individus modernes sont renvoyés à leurs propres capacités à intégrer le risque dans leur vie quotidienne :

« Pour pouvoir survivre dans l'ancienne société industrielle, il fallait être apte à lutter contre la misère matérielle, à éviter la déchéance sociale. C'était d'ailleurs là l'horizon de la pensée et de l'action, que l'on poursuive l'objectif collectif de la « solidarité de classe » ou des objectifs individuels de comportements ciblés dans le choix de la formation et de l'organisation d'une carrière. Dans la société du risque, d'autres capacités indispensables à la survie viennent s'ajouter à cette capacité. Une importance cruciale est dévolue à l'aptitude à anticiper sur les dangers, à les supporter, à les gérer biographiquement et politiquement. »<sup>331</sup>

Dans cette perspective, les formes de réflexivité qui permettent aux individus d'éclairer leurs décisions et leurs actions présentes et futures à l'aune de leur passé s'avèrent cruciales. Le réexamen de soi ne s'inscrit pas uniquement dans un calcul rationnel visant à optimiser ses actions (par exemple dans le but de gérer sa carrière ou sa vie sentimentale) ; il s'agit d'assurer un minimum de sécurité identitaire aux individus, dans un monde à la fois vécu comme étant plus menaçant et autorisant plus de participation de leur part.

Les technologies numériques, perçues à la fois comme facteurs de risques et de résorption de ces derniers (voir chapitre 1.1 sections 1.1.2 à 1.1.4 et chapitre 2.1 sections 2.1.1 à 2.1.4), autorisent l'expression de ces compétences individuelles de gestion du risque. En effet, que cela soit par l'expression de débats sur la nature des risques et les moyens d'en venir à bout (en matière de santé, de nucléaire, etc.) sur les forums, les blogs et les réseaux sociaux, ou moins directement par l'examen d'actions et de leurs conséquences à travers des mises en récit de soi, les technologies numériques démocratisent l'accès au jugement sur les risques. Elles mettent en effet en circulation un grand nombre d'informations de sources contradictoires sur ces derniers. Cependant, cette profusion des sources et leur anonymat partiel rend plus difficile la distinction entre experts « attestés » ou

---

<sup>331</sup> BECK, Ulrich, *La société du risque. Sur une autre voie de la modernité*, Paris : Flammarion, 2001, p. 138.

« profanes »<sup>332</sup> que ne l'imaginait Ulrich Beck lorsqu'il décrit les processus de « risquification » au milieu des années quatre-vingt. Les débats et controverses sur la nature des risques et leur prévention qui fleurissent sur le web social témoignent en tout cas de ce qu'Hartmut Rosa désigne sous le terme de processus de « dynamisation de soi »<sup>333</sup>. Dans un état de « modernité avancée », en effet, les individus font plus que mener à bien un projet réflexif et biographique tout au long de leur vie. Contrairement à ce qu'il se passait dans la « modernité classique », il ne s'agit plus uniquement de « choisir » d'adopter une identité (un métier, une famille, des convictions politiques et/ou religieuses) et de tâcher de s'y tenir. Face aux risques, aux changements et à la flexibilisation du monde social, il convient selon Hartmut Rosa, de situer socialement son identité et de la renégocier dans le temps. L'identité « héritée » propre aux formes de sociétés dites « traditionnelles », celle, « flexible », de la modernité « traditionnelle »<sup>334</sup>, cèdent la place à un « rapport à soi ouvert, expérimental, fragmenté et avant tout transitoire. »<sup>335</sup>

Dans ce cadre, il ne s'agit donc pas tant d'utiliser les technologies numériques comme un moyen de production de soi, mais plutôt dans un processus mêlant élucidation de soi, reproduction, présentation et justification de soi. Le fait que les actes d'écriture – sur les blogs comme sur les réseaux sociaux –, soient médiatisés, signe de manière particulièrement explicite les façons dont les internautes prennent en compte les effets que produisent leurs engagements identitaires sur les autres. Publier des informations sur un blog, les mettre en scène, engage d'abord la coordination de l'individu avec soi, avec les composantes diverses de son identité et de ses rôles sociaux. Mais cette réflexivité varie selon les horizons du partage de ses paroles en public, comme le souligne Laurent Thévenot :

---

<sup>332</sup> La catastrophe de Fukushima est, à ce titre, éclairante. Durant les jours qui suivirent l'explosion des réacteurs de cette centrale nucléaire japonaise, la mise en ligne par un grand nombre d'internautes japonais et étrangers de données sur la radioactivité sur Tokyo et ses environs (y compris en continu par la diffusion des mesures de compteurs en webcam) ont alimenté les débats d'experts en tous genres sur les réseaux sociaux et des forums.

<sup>333</sup> ROSA, Hartmut, *op. cit.*, p. 275.

<sup>334</sup> Il convient cependant de préciser qu'Hartmut Rosa, Anthony Giddens ou Ulrich Beck ne croient pas à l'existence d'une « tradition » ou d'une « modernité » unifiées, quelles qu'en soient les étapes de développement. Pour ces auteurs, le recours à ces termes renvoie au contraire aux tensions dynamiques et contradictoires travaillant les sociétés pour les rapprocher d'un portrait idéal-typique tenant plutôt de l'un ou de l'autre des modèles décrits comme relevant de la « tradition » ou de la « modernité ».

<sup>335</sup> *Ibid.*, p. 276.

« Le jugement critique situé au cœur de la dynamique d'un régime d'action justifiable, qui procède par qualification publique et argumentation contradictoire, diffère clairement de celui porté sur l'accomplissement d'un plan et ses défaillances, ou encore l'appréciation du geste familial et de ses ratages ou dérapages. La différenciation des engagements permet de relier un « niveau de réflexivité » à l'horizon d'une mise en commun. La mise en commun est limitée, exigeante et particulièrement confiante dans le familial, facilitée avec autrui dans le format d'un plan facile à saisir, ouverte à la plus grande généralisation dans un régime d'action justifiable. »<sup>336</sup>

Selon l'auteur de *L'action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*, le quotidien des individus, s'il est marqué par la répétition, n'en est pas pour autant composé de routines. Il suppose des « corrections et des découvertes » dans les rapports que les individus entretiennent avec leurs proches. Cependant, le fait de devoir se livrer ou de donner son opinion dans un horizon public plus étendu que les cercles des sociabilités ordinaires suppose une réévaluation, par ces individus, de leurs actes ou de leurs pensées au regard d'exigences morales et de normes de natures différentes. Les façons de juger, d'organiser et de mettre à l'épreuve ces actions ou réflexions varient selon les interactions qui en sont à l'origine. Ces ajustements des individus avec eux-mêmes, autrui et les choses (les objets, les institutions, etc.) orientent les usages des technologies numériques. Observer ces derniers offre donc l'opportunité d'accéder à ces ajustements réflexifs individuels, opérés à l'aide de dispositifs permettant des mises en commun et des coordinations collectives.

Et de fait, les plateformes de blogs et les réseaux sociaux, en donnant la possibilité aux internautes de faire varier leurs niveaux d'engagement dans une pratique (qu'il s'agisse de pratiques d'écriture ou de partages autour de pratiques culturelles ou de centres d'intérêts), multiplient les occasions de partages réflexifs. Matthieu Paldacci, dans son étude sur les configurations contemporaines de l'identité personnelle observables sur les blogs, démontre combien ces derniers, loin de contribuer au délitement identitaire du fait de la « virtualité » des échanges, constituent au contraire des espaces de « mise en

---

<sup>336</sup> THÉVENOT, Laurent, *L'action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*, Paris : Éditions de la Découverte, 2006, p. 239.



cohérence de la personne »<sup>337</sup>. De fait, même lorsqu'un blog est alimenté par son auteur à l'horizon d'un public principal (par exemple un cercle d'amis proches pour un blog adolescent), le fait de devoir répondre, ponctuellement, à des sollicitations de lecteurs situés dans des cercles plus éloignés oblige le blogueur à des ajustements et à des remises en cause. À des degrés divers en effet, le blogueur entre dans un « régime de justification », pour reprendre le terme utilisé par Luc Boltanski et Laurent Thévenot<sup>338</sup>. Soumis aux commentaires publics de lecteurs et entrant lui aussi dans la critique des commentaires de ces derniers, l'auteur d'un blog doit défendre, au quotidien, ce qu'il lui paraît juste d'écrire, de penser, et finalement d'être dans l'espace de ses sociabilités. Sur les réseaux sociaux, le fait de partager des liens (vers des articles, des vidéos, des extraits musicaux), de livrer ses états sur son « mur » (*facebook*) ou sur son « fil d'actualité » (*twitter*), expose pareillement l'internaute aux commentaires de ses contacts<sup>339</sup>.

Ainsi mis à l'épreuve par les publics de son blog ou par les contacts de ses réseaux sociaux, l'internaute s'engage dans une démarche de mise en cohérence et de rassemblement identitaire. Cette démarche n'est pas conduite sous l'effet de contrainte qu'exerce le groupe sur l'individu ou par le passage d'un domaine d'expression privé à la sphère publique. Elle traduit au contraire la dimension conversationnelle des dispositifs du web social, qui permettent aux internautes de construire des sociabilités « concrètes », majoritairement fondées sur l'identification des lecteurs qui interagissent avec eux. Les travaux de Dominique Cardon portant sur la gestion, par les internautes, de leur identité sur le réseau, décrivent ces engagements identitaires sous l'angle d'une exposition maîtrisée allant de l'obscurité des conversations intimes à la surexposition de propos tenus sur les forums très consultés et à accès public. Le plus souvent néanmoins, les conversations menées par les internautes, sur leurs blogs, les forums ou les réseaux sociaux qu'ils fréquentent, se déploient dans un espace intermédiaire, animé par le passage d'interlocuteurs dont ils possèdent une connaissance au moins sommaire. Le fait de

---

<sup>337</sup> PALDACCI, Matthieu, *op. cit.*, p. 103.

<sup>338</sup> BOLTANSKI, Luc, THEVENOT, Laurent, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris : Gallimard, 1991, 483 p.

<sup>339</sup> Sur twitter, le fait de « retweeter », de citer la publication de l'un de ses contacts tout en y adjoignant, le cas échéant, un commentaire, démultiplie cette exposition à la critique. Plus que dans une logique conversationnelle, on se trouve dans ce cadre dans une dynamique tenant du « bouche à oreille » ou, dans le pire des cas, du « téléphone arabe », la publication de départ pouvant être altérée de citation en citation, bien qu'elle reste attachée à son auteur initial.

s'exprimer sur le web social ne constitue donc pas, selon Dominique Cardon, une prise de parole publique mais répond bel et bien aux modalités de conversations entretenues avec des individus plus ou moins proches :

« Certes, ils parlent en public. Mais à leurs yeux, ce public, sans avoir une frontière absolument étanche, est limité à une zone d'interconnaissance, un lieu plus ou moins clos, un territoire qui conservera les propos dans son périmètre avant de les laisser s'évaporer. Il y a loin de la prise de parole publique à cette sorte de parler à la cantonade. »<sup>340</sup>

Envisager le web social sous l'angle de la conversation plutôt que sous celui de la publication permet, au demeurant, d'envisager la variabilité des engagements autrement que sous le signe de la surexposition du moi, ou au contraire, du repli. S'exprimer en public peut en effet supposer l'adoption de postures adaptées à une situation engageant très fortement l'une des composantes de l'identité de l'auteur (par exemple professionnelle). La mise en scène de soi, ou *a contrario* l'autocensure, et donc la transgression ou le respect de normes d'expression propres au contexte de la prise de parole en public sont alors de mise. En revanche, le fait de participer à des conversations sur le web à l'aide de dispositifs permettant d'afficher et de masquer différents aspects de leurs identités permet aux internautes de gérer simultanément différents engagements. Ces derniers se traduisent par la participation à des réseaux d'échanges pour des raisons personnelles, afin de parler d'eux-mêmes et de leurs expériences, de partager leurs passions, leurs opinions ou leurs connaissances. Il ne s'agit donc pas tant, sur le web social, d'affirmer des valeurs et des appartenances à des communautés préexistantes (professionnelles, confessionnelles, etc.) que d'établir des collaborations inédites et renégociables avec d'autres internautes.

S'inspirant, à l'instar de Dominique Pasquier, du modèle de Granovetter sur les sociabilités de liens faibles (voir chapitre 2.2), Dominique Cardon désigne ce principe de fonctionnement du web relationnel sous le terme de « force des collaborations faibles »<sup>341</sup>.

---

<sup>340</sup> CARDON, Dominique, « Confiner le clair obscur. Réflexions sur la protection de la vie personnelle sur le web 2.0 » in MILLERAND, Florence, PROULX, Serge, RUEFF Julien, *op. cit.*, p 318.

<sup>341</sup> CARDON, Dominique, « Présentation. La force des collaborations faibles », in *Réseaux* vol. 26/2008 (n° 152), p. 7-17

En choisissant de rendre publiques des informations les concernant et leurs productions, les individus qui utilisent le web social concilient mise en commun solidaire de contenus et intérêt personnel. La variabilité des engagements (entre participation intense dans un projet coopératif ou fréquentation plus ponctuelle et nonchalante sur un forum par exemple) ne fait pas obstacle à ce partage collaboratif, puisque l'histoire des dispositifs techniques rassemblés sous le terme de web 2.0 a précisément été forgée par cette recherche d'un équilibre entre différentes formes de contributions<sup>342</sup>.

Contournant la hiérarchie entretenue entre le lecteur et l'auteur dans une architecture web classique (l'auteur étant au mieux confondu avec le webmaster dans les « pages personnelles »), le web social propose au lecteur de se faire auteur et rend visible à l'ensemble des visiteurs de la plateforme collaborative les traces de ses activités de lecture et d'écriture. Les principes de réciprocité et de reconnaissance de la participation de chacun se trouvent donc au cœur du fonctionnement de ces dispositifs, comme le rappelle Nicolas Auray :

« Au-delà du fait qu'elle permet à chacun de se créer de toute pièce une nouvelle identité, la Toile met en jeu des mécanismes cruciaux de reconnaissance et de réciprocité, qui permettent d'affiner les processus d'endossement et d'interprétation de rôles au cœur de la dynamique identitaire. Ainsi, c'est par rapport à une nouvelle conception de l'identité que peut être estimée l'importance du Web participatif. Dans un monde pluriel, marqué par l'autonomisation des individus et par l'affaiblissement des institutions, les individus se frayent un chemin dans des répertoires identitaires plus variés et plus labiles »<sup>343</sup>

Pour maintenir son engagement dans la participation à une plateforme collaborative et en évaluer l'intérêt, les sociabilités susceptibles d'être nouées de façon pérenne sont déterminantes. Ainsi, s'il arrive que les utilisateurs des sites de rencontre gardent le

---

<sup>342</sup> Les systèmes de validation (*workflow*) des textes rédigés par les contributeurs d'une plateforme collaborative, avant ou après la publication déterminent en grande partie la complexité technique des systèmes du web 2.0. Il s'agit, pour l'administrateur d'une plateforme, d'assigner des droits de publication (plus ou moins étendus, depuis la simple saisie jusqu'à la mise en forme la plus élaborée et la validation d'autres textes) par désignation, cooptation ou acquisition (par exemple en fonction de l'ancienneté ou de l'intensité de la participation sur la plateforme).

<sup>343</sup> AURAY, Nicolas, « Le web participatif et le tournant néolibéral » in MILLERAND, Florence, PROULX Serge, RUEFF Julien, *Web social, Mutation de la communication*, Québec : Presses de l'université du Québec, coll. Communication, 2010, p 47.

contact avec quelques uns des internautes dont ils ont fait la connaissance, il est clair que la permanence des relations n'y est pas recherchée et que leur usage en est stoppé la plupart du temps dès qu'un lien fort y est créé. Inversement, la plupart des plateformes collaboratives reposent sur la permanence des sociabilités qui s'y déploient, tout au moins en ce qui concerne les premiers cercles de leurs utilisateurs. Il est vrai que la participation à un blog, un forum ou à un réseau social peut être interrompue à tout moment et n'entretient, de ce fait, que peu de rapports avec l'appartenance à une communauté. Mais les formes de sociabilités qui s'y nouent – pour « faibles » qu'elles soient – n'en demeurent pas moins inscrites dans une durée suffisante pour autoriser reconnaissance et réciprocité de la part des acteurs. En ce sens, elles ne se distinguent pas de la forme de socialisation « ludique » décrite par Georg Simmel dans son ouvrage *Sociologie : étude sur les formes de socialisation*<sup>344</sup>. La sociabilité est, selon lui, « un jeu au cours duquel on fait comme si on était des égaux », alors même que les structures sociales restent présentes dans les consciences individuelles. Le contrôle réflexif exercé par les individus sur leurs actions dans l'exercice de ces jeux de sociabilité leur permet de mettre de côté leurs rôles « sérieux » dans les conversations qu'ils entretiennent avec autrui, afin de se prêter à des formes d'échanges collaboratifs horizontaux et a-hiérarchiques.

---

<sup>344</sup> SIMMEL, Georg, *Sociologie : étude sur les formes de la socialisation*, Paris : Presses Universitaires de France, 1999.

### 3.1.4. Socialisation, sociabilités et éclectisme culturel en ligne.

L'habileté sociale dont font montre les internautes dans leurs façons d'alimenter la conversation afin de maintenir leurs relations avec des interlocuteurs susceptibles de quitter aisément la scène rappelle, en effet, les situations mondaines décrites par Georg Simmel. Cependant, pour Peter Berger, cette sociabilité, cette forme de « jeu social », ne se limite pas à ces échanges mondains. Elle traduit, de façon plus générale, la capacité qu'ont les individus à interpréter les normes sociales et à faire plus qu'y résister en choisissant, à l'occasion, d'en jouer :

« La sociabilité serait donc un cas particulier de « jeu social », plus consciemment fictif, moins lié aux ambitions pressantes des carrières, mais partie intégrante d'une trame sociale beaucoup plus vaste, qui peut aussi faire l'objet d'un jeu. C'est au travers d'un tel jeu, on l'a vu, qu'un enfant apprend à tenir ses rôles « sérieux ». Dans la sociabilité, on retourne pour un instant aux mascarades de l'enfance, d'où peut-être le plaisir qu'on y trouve ». <sup>345</sup>

Si la socialisation consiste à apprendre à endosser un rôle, à l'interpréter et, au final en venir à être ce que l'on (se) raconte sur soi, la sociabilité telle qu'elle est abordée ici revient à « résister » au rôle (dans une perspective interactionniste notamment) voire à s'en détacher pour se « regarder jouer ». Ces attitudes, observées dans les usages des sites de rencontre et qui peuvent passer pour du cynisme (voir chapitre 2.1, section 2.1.4), se retrouvent donc de façon plus globale dans les usages qui sont faits du web social. Le développement de l'individualisme et l'instauration de dynamiques modernes réflexives favorisent des engagements identitaires trouvant à s'exprimer *via* ces dispositifs numériques. Mais la sociabilité qui se développe sur les réseaux permet également de saisir comment l'éclectisme culturel, tel que celui observé chez les actifs des bibliothèques publiques (voir chapitre 1.1, section 1.1.5) trouve les moyens de s'y épanouir.

Des travaux tels que ceux de Dominique Pasquier sur les sociabilités lycéennes<sup>346</sup>, ou bien encore de Jean-Marc Leveratto et Mary Leontsini<sup>347</sup> à propos des sociabilités littéraires,

---

<sup>345</sup> BERGER, Peter L., *op. cit.*, p 180-181.

<sup>346</sup> PASQUIER, Dominique, *op. cit.*, 2005.

<sup>347</sup> LEVERATTO, Jean-Marc, LEONTSINI, Mary, *op. cit.*, 2008.

ont montré que les formes traditionnelles de socialisation (rôles de la famille, du milieu social d'origine, de la profession et de la catégorie socioprofessionnelle notamment) continuent à exercer leurs influences sur les accès et les rapports à la culture. Par exemple, le conformisme se fait plus rudement sentir auprès des jeunes lycéens des classes populaires, le catalogue de leurs goûts culturels étant généralement moins étoffé que celui de leurs homologues des classes supérieures. De la même manière, si les modalités d'accession et de consommation de la littérature se sont diversifiées avec les usages du numérique, il n'est pour autant pas question d'affirmer que le niveau de diplôme ou l'origine sociale ne jouent plus aucune influence sur les façons de choisir et d'apprécier les contenus littéraires (y compris en ligne). Pour autant, ces études, comme de très nombreuses autres, soulignent combien, dans le même temps, l'éclectisme culturel (la diversification des pratiques et des goûts culturels), vient brouiller les hiérarchies entre registres « savants » et « populaires » ainsi que les jeux de déterminismes qui s'y attachent généralement.

Ainsi, Richard Peterson, aidé d'Albert Simkus puis de Roger Kern, a étudié par diverses enquêtes conduites aux États-Unis entre 1990 et 2002, la montée d'attitudes « omnivoristes » parmi les individus exerçant des emplois moyens et supérieurs. En fait d'exclusivisme savant, ces derniers (qu'ils appartiennent à des cohortes d'âges jeunes ou non) avaient « une tendance à s'intéresser à une vaste gamme d'activités de statut inférieur, tandis que ceux qui occupaient des emplois inférieurs avaient une gamme d'activités culturelles limitées ».<sup>348</sup> En France, les enquêtes menées par Olivier Donnat et les équipes du Département des Etudes, de la Prospective et des Statistiques du Ministère de la Culture et de la Communication autour des *Pratiques Culturelles des Français*<sup>349</sup> conduisent à des conclusions similaires. On peut y lire, comme le fait Richard Peterson, l'émergence d'une nouvelle norme de « bon goût » (opposée à l'ancien snobisme exclusiviste), par définition appelée à se diffuser avant de disparaître au profit d'une nouvelle norme moins conformiste. On peut également y voir, à l'instar de Philippe

---

<sup>348</sup> PETERSON, Richard A., « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives », *in Sociologie et sociétés*, vol 36, n°1, 2004, p. 147.

<sup>349</sup> Voir DONNAT, Olivier, *Les Pratiques Culturelles des Français. Enquête 1997*, Paris : la Documentation Française, 1998, et *Les Pratiques Culturelles des Français à l'ère du numérique*, *op. cit.*, ainsi que les rapports du Département des Etudes, de la Prospective et des Statistiques (DEPS) du Ministère de la Culture et de la Communication à l'adresse <http://www.culture.gouv.fr/nav/index-stat.html>.

Coulangeon<sup>350</sup>, une modification des rapports de domination symboliques, passant par la maîtrise de registres savants autant que par la capacité à s'appropriier d'autres registres autrefois disqualifiés. Les logiques de cumul d'usages des dispositifs constatées lors de l'enquête en bibliothèques (voir chapitre 1.1, section 1.1.1) répondraient à cette modification, au cœur même des institutions chargées de démocratiser l'accès aux connaissances. Les actifs, qui présentaient les usages documentaires les plus diversifiés, semblaient, en effet, curieux de tous les registres mis à leur disposition, tant en matière de lecture que de fonds sonores, vidéos et informatiques (voir chapitre 1.1, section 1.1.5). Pourtant, dans le même temps, les attitudes ambivalentes des étudiants vis-à-vis de ces mêmes offres, et plus généralement le caractère ouvert et renégociable des usages de la plupart des fractions d'usagers de l'enquête, ne laissaient pas pour autant penser à une pure et simple reconduction des anciennes hiérarchies culturelles.

Et, de fait, si l'on tient compte des travaux mentionnés précédemment sur l'essor des capacités réflexives des individus dans un régime de « modernité avancée » et que l'on s'intéresse aux collaborations et aux affinités qu'ils sont susceptibles de nouer lors de leurs rapports à la culture, on confère à ces acteurs sociaux des capacités d'autonomie propres à les détourner de la stricte interprétation des programmes d'action auxquels leur habitus semble les destiner. Toutes les hiérarchies culturelles ne se dissolvent pas, mais elles ne se trouvent pas nécessairement et intégralement incorporées en goûts et en jugements de valeurs. On peut ainsi observer, sur certains terrains culturels, aussi bien un attrait des publics les plus diplômés et « cultivés » pour des formes d'expression populaires, qu'une démocratisation de l'accès aux formes savantes. En ce sens, les travaux dirigés par Emmanuel Ethis sur le Festival d'Avignon témoignent d'une circulation des publics entre différents types d'offres et différents répertoires, sans réelle exclusive. Et si l'on ne trouve guère, à Avignon, d'exclusivistes du festival *in* ou du *off*, la figure du pèlerin faisant des haltes dans tous les lieux d'expression artistique consacrée, où qu'ils se trouvent, ne s'y impose pas davantage<sup>351</sup>.

---

<sup>350</sup> COULANGEON, Philippe, « La stratification sociale des goûts musicaux. Le modèle de la légitimité culturelle en question. », in *Revue Française de Sociologie*, 44-1, 2003.

<sup>351</sup> Voir à ce propos ETHIS, Emmanuel, MALINAS, Damien, ZERBIB, Olivier « Petite socio morphologie des festivaliers ordinaires (1) » in *Avignon, le public réinventé. Le Festival sous le regard des sciences*

Les effets de la massification scolaire et universitaire, combinés à ceux d'une démocratisation culturelle (plus de pratiquants, accédant à des pratiques plus diverses) ainsi qu'à la montée en puissance des industries culturelles (plus d'offres, plus diversifiées, du cinéma à la télévision en passant par la littérature ou les jeux vidéo) semblent expliquer ces attitudes « omnivoristes » qui ne se limitent pas à l'imposition d'un nouveau modèle vertical. Les approches analysant les sociabilités culturelles tant sur un mode coopératif (Howard Becker, Dominique Pasquier ou bien encore Dominique Cardon) qu'affinitaire (Paul J. Di Maggio<sup>352</sup>) laissent également penser que les liens entretenus par les individus au travers de leurs pratiques culturelles expliquent cet éclectisme. Dans leur article consacré à cette notion d'éclectisme culturel, Fabien Granjon et Armelle Bergé résument ce fait ainsi :

« L'étendue des répertoires culturels entretiendrait ainsi un rapport dialectique avec la diversification des réseaux relationnels et le type de capital social à disposition. Plus grande serait la variété des contacts d'un individu (notamment en liens faibles), plus grande serait aussi la (nécessité de cette) diversité des goûts et des répertoires culturels. L'éclectisme en matière de culture peut donc aussi prendre corps dans la fréquentation d'individus qui développent des registres culturels variés. »<sup>353</sup>

Dans cette perspective, les technologies numériques peuvent être mobilisées par les individus afin de diversifier leurs réseaux sociaux et, par conséquent, enrichir la palette de leurs goûts culturels. Elles peuvent donc contribuer à l'expression de cet éclectisme culturel et permettre aux individus d'exercer leurs capacités réflexives sur leurs pratiques culturelles dans les usages qu'ils font des technologies numériques. Mais il n'est cependant pas question d'affirmer ici qu'elles ont fait émerger ces nouvelles attitudes culturelles. Comme le rappelle Patrice Flichy dans son article intitulé *L'individualisme connecté entre la*

---

*sociales*, sous la direction d'Emmanuel Ethis, DEP, Ministère de la Culture / La Documentation Française, Paris, 2002.

<sup>352</sup> DIMAGGIO, Paul J., *Non profits enterprise in the arts*, New-York / Oxford : Oxford University Press, 1986.

<sup>353</sup> GRANJON, Fabien, BERGE, Armelle, « De quelques considérations sur la notion d'éclectisme culturel », in *Les enjeux de l'information et de la communication* : [http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_enjeux/2005/Granjon-Berge/index.php](http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2005/Granjon-Berge/index.php).



*technique numérique et la société*<sup>354</sup>, le modèle social associant individualisme et collaborations en réseau s'est développé antérieurement à l'émergence d'Internet. Les initiateurs de cette technologie, vivant dans un contexte social intégrant de nouvelles formes de sociabilités (familiales autant que professionnelles), ont majoritairement défini un cadre d'usage en adéquation avec ce que leur quotidien leur proposait d'expérimenter. En somme, l'appariement inédit d'attitudes liées aux formes de socialisation et de sociabilité que constitue l'éclectisme culturel n'a pas attendu les technologies numériques pour s'exprimer dans les sociétés occidentales. Mais ces technologies ont été à la fois développées par les réseaux chargés de leur conception et de leur diffusion puis sélectionnées par leurs usagers en fonction de ces attitudes culturelles.

Cette notion d'éclectisme culturel permet donc d'examiner différemment les tensions entre socialisation et sociabilités, entre pressions conformistes et autonomie. Les moments biographiques qui, dans l'existence des individus, expriment fortement ces tensions sont très heuristiques pour comprendre de quelles façons les constructions identitaires se forment. Ainsi, Dominique Pasquier s'intéresse au lycée comme lieu et moment de prise d'autonomie par rapport à la cellule familiale, autant que comme exercice de pressions conformistes au sein des réseaux de sociabilités de liens faibles<sup>355</sup>. Or l'université, qui a vu naître les technologies numériques ainsi que les premiers cercles de leurs usagers, s'avère également un terrain d'observation permettant de saisir à la fois les effets de processus de socialisation (prise d'autonomie par rapport à la cellule familiale et acquisition de modèles de comportements universitaires) et de construction de sociabilités nouvelles. Comme cela a été dit en introduction, l'enquête sur les « pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique »<sup>356</sup> dirigée par Emmanuel Ethis et Damien Malinas fournit ainsi l'occasion de saisir quelques uns des mécanismes qui, chez les étudiants, témoignent de l'expression de ces attitudes éclectiques *via* les technologies numériques. Cette étude était centrée sur les pratiques cinématographiques des étudiants et cherchait à saisir à la fois les déterminants et les contours de ces dernières sous l'angle

---

<sup>354</sup> FLICHY, Patrice, « L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société », in *Réseaux*, 2004, n° 124, p 17-51.

<sup>355</sup> PASQUIER, Dominique, *op. cit.*

<sup>356</sup> Enquête « Les pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique », menée en 2008 en collaboration avec Pierre Lagrange et Tanguy Cornu, sous la direction d'Emmanuel Ethis et Damien Malinas. Voir en introduction la méthodologie employée, ainsi que les annexes 3.1 et 3.2.

de leur numérisation. Cependant, de la même façon que les usages des technologies numériques dans les bibliothèques ont été étudiés dans le cadre plus général des usages documentaires, l'examen des pratiques cinématographiques a été recontextualisé dans le spectre des pratiques culturelles des étudiants, dans leurs versions numériques ou non (lecture, sorties, musique, séries télévisées ou bien encore jeux vidéo).

### **3.1.5. Eclectisme des pratiques culturelles et mobilisation des technologies numériques : l'exemple des étudiants.**

L'enquête sur les usages des technologies de l'information et de la communication en bibliothèques, dont il a été question en première partie, laissait entendre que les populations étudiantes étudiées faisaient montre de moins de curiosités que les actifs dans leurs rapports aux offres numériques. Pourtant, une étude menée dix ans plus tard, dans un contexte différent, donne au contraire l'occasion d'observer des attitudes « omnivores ». Ces dernières sont assez semblables à celles relevées chez les actifs fréquentant les bibliothèques et qui asservissaient les technologies numériques mises à leur disposition dans les salles de lecture pour exprimer leurs curiosités documentaires tous azimuts. Bien entendu, les technologies numériques ont évolué en dix ans, notamment avec l'émergence des plateformes collaboratives du web social. Surtout, le contexte de cette étude diffère notablement de la précédente. Les usages qui sont étudiés ici ne relèvent pas des applications documentaires et bibliographiques relevées dans le cadre des bibliothèques mais s'attachent à des applications culturelles susceptibles d'être utilisées aussi bien à domicile qu'en mobilité : utilisations des réseaux sociaux, téléchargement ou consultation de musique, de films ou de jeux vidéo en ligne. Cependant, certaines des données de cette enquête reflètent des tendances déjà identifiées dix années plus tôt, à la fois en ce qui concerne le poids de certaines variables (mobilité géographique, niveaux de diplôme, intensités de lecture) que ce qui se rattache à la continuité des usages ou à l'importance des sociabilités dans la détermination des usages du numérique.

L'importance de la variable de mobilité géographique avait été relevée dans l'enquête menée en bibliothèques<sup>357</sup> (voir chapitre 1.1 section 1.1.4.). Elle intervient de façon complexe tant dans les rythmes d'usages des technologies numériques que dans la diversité des pratiques des étudiants, qu'il s'agisse de sorties culturelles, de lecture ou de pratiques numériques. Comme cela a été rappelé avec Vincent Kaufmann (voir section 3.1.2), la mobilité géographique – ici quitter le foyer parental pour suivre des études ou changer d'université – fait de l'usage des technologies numériques (et notamment des réseaux sociaux) à la fois un moyen de garder le contact avec son milieu d'origine (sa famille, le cercle de ses amis et camarades de lycée) et de créer de nouveaux liens (avec ses camarades de promotion d'université notamment). Il n'est donc pas surprenant de constater que les étudiants mobiles (vivant à plus de 200 km de leur foyer d'origine), sont plus nombreux que les autres à être inscrits sur un réseau social (voir tableau 3.1 ci-dessous).

**Tableau 3.1 – Inscription sur un réseau social et mobilité géographique<sup>358</sup> ( + de 200 km)<sup>359</sup> (% en colonnes)**

	<b>mobiles</b>	<b>non mobiles</b>	<b>marge</b>
<b>inscrits</b>	<b>86,2</b>	81,1	82,3
<b>non inscrits</b>	13,8	<b>18,9</b>	17,7
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0

Les étudiants mobiles sont un peu plus de 86% à être affiliés à un réseau social, alors qu'ils comptent pour un peu plus de 82% de l'échantillon. Cette légère surreprésentation est cependant contrastée par le fait que les étudiants non mobiles semblent légèrement plus investis dans l'usage quotidien des réseaux sociaux que les autres (voir tableau 3.2 ci-dessous).

<sup>357</sup> PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier, *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*, *op. cit.*

<sup>358</sup> Recompositions des réponses aux questions « Où se situe votre lieu de résidence actuel » et « Où se situe la commune dans laquelle vous avez passé la plus grande partie de votre vie ? »

<sup>359</sup> Réponses à la question « Sur ces réseaux sociaux, vous partagez avec vos contacts des informations sur vos pratiques culturelles ? »

**Tableau 3.2 – Mobilité géographique (plus de 200 km)  
et fréquence des contributions sur les réseaux sociaux (% en colonnes)**

	1 fois / jour	1 fois / semaine	1 fois / mois	marge
<b>mobiles</b>	21,6	<b>40,0</b>	12,2	25,3
<b>non mobiles</b>	<b>78,4</b>	60,0	<b>87,8</b>	74,7
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

Ces derniers se trouvent donc être légèrement surreprésentés dans la fraction de l'échantillon déclarant les utiliser une fois par jour (78% contre 75% sur l'ensemble). *A contrario*, les étudiants mobiles sont plus nombreux qu'attendus dans le groupe déclarant en faire un usage hebdomadaire (40% contre 25% sur l'ensemble).

On peut avancer l'hypothèse selon laquelle les étudiants non mobiles cultivent plus que les autres les sociabilités de liens faibles qu'ils entretenaient avant leur entrée à l'université (avec leurs camarades de lycée par exemple), engageant un grand nombre de sollicitations sur les réseaux sociaux et un investissement quotidien. Pour les étudiants mobiles, il est probable que ces liens s'affaiblissent avec la distance, tandis que les relations avec la famille et les proches passent par d'autres canaux que les réseaux sociaux (notamment pour les échanges intergénérationnels). Le détail de la nature des échanges engagés par les étudiants sur les réseaux sociaux ne faisant pas l'objet de cette enquête, en dehors de leur dimension culturelle, il est bien entendu difficile de trancher cette question.

La variable de mobilité géographique permet en revanche d'identifier les étudiants mobiles comme étant plus enclins que les autres à adopter des attitudes éclectiques dans les rapports qu'ils entretiennent à la culture. En effet, dans le questionnaire, six questions interrogeaient les étudiants sur leur participation à une ou plusieurs pratiques culturelles, ainsi que l'intensité de certaines de ces pratiques : cinéma (en salle, en ligne, en téléchargement ou sur DVD), théâtre, musique (concert, opéra, en ligne, en téléchargement ou en Cd), exposition, concert, etc. ont ainsi été questionnées (voir en annexe 3.1). Un rapide examen de la participation des étudiants à ces pratiques permet d'abord de constater que, rapportée aux données des *Pratiques Culturelles des Français à l'ère du numérique*<sup>360</sup>, la population étudiante de l'échantillon se distingue par une diversité de

---

<sup>360</sup> DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère du numérique*, op. cit.

pratiques plus grande que celui (représentatif de la population française) construit par les équipes du DEPS (voir tableau 3.3 ci-dessous).

**Tableau 3.3 – Ont participé à une pratique culturelle durant les 12 derniers mois  
comparaison données DEPS – Échantillon de l'enquête**

	enquête DEPS 2008	échantillon
<b>cinéma</b>	57 %	97 %
<b>musée</b>	30 %	60 %
<b>théâtre</b>	19 %	59 %
<b>exposition</b>	43 %	57 %
<b>danse</b>	8 %	4 %

*Nota : malheureusement, les catégories « opéra » et « concert » utilisées dans l'enquête ne recoupant pas les catégories, plus fines, exposées dans l'enquête du DEPS, il n'est pas possible de présenter ici des chiffres comparés.*

Les effets de sélection que constitue le niveau de diplôme (supérieur au baccalauréat) expliquent en premier lieu cet éclectisme supérieur aux données générales construites par le Département des Études et de la Prospective dans les *Pratiques Culturelles des Français*<sup>361</sup>. Pour aller plus loin dans l'analyse de cet éclectisme, la décision a été prise d'affecter un score de 1 à chacune des réponses indiquant la participation à une pratique culturelle durant l'année écoulée avant la passation du questionnaire : on obtient alors un score permettant de mesurer le degré d'éclectisme culturel des individus. Sur l'ensemble de l'échantillon, la moyenne des scores totalisés de cette manière est de 7,74, avec un écart-type relativement limité de 2,41 (le score maximal étant de 13 points). Cet éclectisme, si on le limite aux seules pratiques de sorties sur lesquelles ont été interrogés les individus (cinéma, théâtre, opéra, concert, exposition, spectacle de danse, et musée, voir en annexe 3.1), se situe à une moyenne de 3,15 (écart-type de 1,47 sur un score maximal de 7).

En recomposant l'échantillon en trois groupes aux effectifs sensiblement égaux, on obtient le moyen de distinguer ceux des étudiants qui comptent parmi les moins éclectiques (score inférieur à 7), ceux qui le sont moyennement (score médian de 7 et 8) et ceux qui comptent parmi les plus éclectiques (score supérieur à 8).

---

<sup>361</sup> *Ibid.*, p. 171

On constate alors que la variable de mobilité joue de façon paradoxale sur ce score d'éclectisme, les non-mobiles se trouvant être à la fois les plus représentés dans les groupes les moins et les plus éclectiques (voir tableau 3.4 ci-dessous).

**Tableau 3.4 – Mobilité géographique (+ de 200 km)  
et score d'éclectisme culturel (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur 7	score médian de 7 à 8	score supérieur à 8	marge
<b>mobiles</b>	23,5	<b>30,1</b>	19,6	23,9
<b>non mobiles</b>	76,5	69,9	<b>80,4</b>	76,1
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

Si la variable de mobilité n'intervient pas de façon très explicite sur l'éclectisme culturel mesuré dans cette enquête, le fait d'être inscrit sur un réseau social est en revanche fortement corrélé avec ce score d'éclectisme (voir tableau 3.5 ci-dessous).

**Tableau 3.5 – Inscription sur un réseau social  
et score d'éclectisme culturel (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur 7	score médian de 7 à 8	score supérieur à 8	marge
<b>inscrits</b>	64,9	<b>87,0</b>	<b>91,6</b>	82,6
<b>non inscrits</b>	<b>35,1</b>	13,0	8,4	17,4
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

Plus le degré d'éclectisme culturel de l'échantillon est marqué, plus la proportion d'individus affiliés à un réseau social s'accroît. Mieux, les étudiants qui contribuent le plus régulièrement sur les réseaux sociaux se recrutent davantage dans les groupes caractérisés par un éclectisme moyen et fort (voir tableau 3.6 ci-dessous).

**Tableau 3.6 – Fréquence des contributions sur un réseau social  
et score d'éclectisme culturel (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur 7	score médian de 7 à 8	score supérieur à 8	marge
<b>1 fois par jour</b>	39,6	44,6	<b>57,1</b>	49,3
<b>1 fois par semaine</b>	31,3	<b>36,9</b>	27,6	31,3
<b>1 fois par mois</b>	<b>29,2</b>	18,5	15,3	19,4
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

De fait, si 60,5 % des étudiants les moins éclectiques contribuent moins d'une fois par jour, cette proportion tombe à 55,4% pour le groupe médian et à seulement 42,9% pour le groupe des plus éclectiques. Si l'on conserve à l'esprit ce qui a été dit de l'importance des réseaux coopératifs ou affinitaires dans le développement de l'éclectisme culturel, on peut lire dans ces effets de la mobilité et de la fréquence des usages des réseaux sociaux l'expression des sociabilités qui sont tissées à l'université. Ainsi, la constitution de nouveaux réseaux de relations que représente l'entrée à l'université, surtout pour ceux qui viennent de loin, favorise un brassage social et l'adoption d'attitudes permettant aux individus de s'adapter à un milieu qu'ils découvrent. Si, comme le relève Dominique Pasquier,<sup>362</sup> les sociabilités de liens faibles privilégient l'expression d'attitudes conformistes, la diversification des pratiques culturelles des étudiants correspond sans doute à une stratégie visant à multiplier les contacts et les réseaux. Dans cette période charnière, les usages des technologies numériques répondent à des exigences contraires, entre l'adoption de normes universitaires visant à asservir les outils à des fins déterminées pour garantir une socialisation réussie (l'obtention d'un diplôme, l'insertion professionnelle) et des formes de sociabilités encourageant l'éparpillement des pratiques et les expérimentations de curiosité. Le « zapping culturel » dénoncé par Armando Pettrucci observant les étudiants dans les bibliothèques (voir chapitre 1.2 section 1.2.1), cette propension qu'ont les étudiants à faire « feu de tout bois » en matière culturelle, en bousculant quelque peu au passage les hiérarchies culturelles légitimes, signerait simplement l'ouverture du spectre de leurs curiosités. Cependant, les logiques de cumul commentées plus avant et qui veulent que l'éclectisme culturel ne dissout pas ces hiérarchies, restent également de mise ici. Ainsi, les attitudes éclectiques, notamment lorsque l'on s'intéresse aux pratiques de sorties, s'observent corrélativement à l'intensité de lecture, comme en témoigne le tableau 3.7 qui suit.

---

<sup>362</sup> PASQUIER, Dominique, *op. cit.*

**Tableau 3.7 – Nombre de livres lus sur 12 mois (en 3)  
et score d'éclectisme culturel restreint aux pratiques de sorties<sup>363</sup> (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur à 2	score médian de 3 et 4	score supérieur à 4	marge
<b>moins de 6 livres</b>	<b>55,7</b>	23,4	16,7	33,2
<b>de 6 à 15 livres</b>	31,8	<b>40,5</b>	31,5	35,6
<b>16 livres et plus</b>	12,5	<b>36,0</b>	<b>51,9</b>	31,2
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

Les forts lecteurs, notamment, se trouvent plus investis dans les pratiques de sorties que les autres. En comparant la proportion de ces derniers avec l'enquête sur les pratiques culturelles des français conduite par Olivier Donnat en 2008, on vérifie au demeurant que l'éclectisme culturel relevé dans l'échantillon étudiant n'est pas le fait d'individus plongés dans une « culture de l'écran » distante de celle de l'écrit. En effet, avec près de 97% de lecteurs et 30% de forts lecteurs (20 livres et plus), la population étudiante concernée par l'étude cumule à la fois accès au livre, pratiques de sorties et pratiques numériques (voir tableaux 3.8 et 3.3).

**Tableau 3.8 – Nombre de livres lus sur 12 mois (en 3)  
comparaison données DEPS – Echantillon de l'enquête**

	enquête DEPS 2008	échantillon
<b>non réponse</b>	1%	2,3%
<b>moins de 5 livres</b>	27%	20,1%
<b>de 5 à 9 livres</b>	12%	20,8%
<b>de 10 à 19 livres</b>	14 %	27,8%
<b>20 livres et plus</b>	17 %	29,0%
<b>nombre moyen</b>	16	17

Cela étant, lorsque l'on définit l'éclectisme non pas en rapport avec les pratiques de sorties, mais en s'intéressant à la diversité des pratiques qui sont déployées *via* les technologies numériques (consultations ou téléchargement de films, musique, séries tv, jeux vidéo en ligne), on constate au contraire une corrélation inverse (voir tableau 3.9 ci-dessous).

---

<sup>363</sup> La logique est identique à celle qui a présidé à la création de la variable « score d'éclectisme culturel », mais seules les réponses à la question 7 ont été retenues dans le score calculé.



**Tableau 3.9 –Nombre de livres lus sur 12 mois (en 3)  
et score d'éclectisme culturel restreint aux pratiques numériques <sup>364</sup> (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur à 4	score médian de 4 à 6	score supérieur à 6	marge
<b>moins de 6 livres</b>	20,8	30,8	<b>45,6</b>	33,2
<b>de 6 à 15 livres</b>	<b>44,4</b>	30,8	33,3	35,6
<b>16 livres et plus</b>	<b>34,7</b>	<b>38,5</b>	21,1	31,2
<b>Total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

Ainsi, le tiers de l'échantillon lisant le moins (de 1 à 5 livres durant les douze derniers mois), se caractérise par une nette surreprésentation dans le groupe des étudiants marqué par le plus de diversité dans ses usages des technologies numériques (score d'éclectisme culturel numérique supérieur à 6). Inversement, les moyens et forts lecteurs sont surreprésentés dans les groupes les moins éclectiques vis-à-vis de ces pratiques. Il n'y a pourtant pas de franche opposition entre ces groupes et, en tout cas, pas d'opposition entre culture de l'écrit et culture de l'écran. En effet, les usages du numériques qui s'imposent majoritairement, en dehors de l'utilisation des réseaux sociaux et du web en général, relèvent avant tout de l'écoute et du téléchargement de musique (voir tableau 3.10 page suivante).

**Tableau 3.10 – Classement des activités numériques les plus pratiquées par l'échantillon**

	<b>%</b>	<b>Rang</b>
<b>écoute de musique en ligne</b>	82	1
<b>téléchargement de titres musicaux</b>	65	2
<b>téléchargement des films</b>	64	3
<b>visionnage des séries en ligne</b>	60	4
<b>téléchargement d'albums musicaux</b>	55	5
<b>visionnage de films en ligne</b>	45	6
<b>téléchargement de saisons de séries tv</b>	43	7
<b>jeux vidéo en ligne</b>	27	8
<b>téléchargement de jeux vidéo</b>	12	9

L'écoute de musique en ligne concerne de fait près de 82% de l'échantillon. De plus, si l'on tient compte du fait que les téléchargements de titres et d'albums musicaux concernent respectivement 65 % et 55 % des étudiants interrogés, on comprend que le

---

<sup>364</sup> La logique est identique à celle qui a présidé à la création de la variable « score d'éclectisme culturel », mais seules les réponses aux questions 11, 13, 14 et 15 ont été retenues dans le score calculé.

score tel qu'il est composé reflète bien la diversité des pratiques numériques. Il n'est nullement un composé homogène d'applications ancrées dans l'image (cinéma, jeux vidéos, séries télévisées). On verra par ailleurs, dans la section 3.1.5, que les sociabilités tissées autour de ces pratiques exploitent précisément l'écrit pour permettre aux étudiants de revenir sur le sens qu'ils leur accordent. Ce qui importe ici est de relever que, pour cette population étudiante en tout cas, l'usage régulier des technologies numériques ne se fait majoritairement pas sous l'angle d'une passion exclusive pour l'une ou l'autre des activités constatées. Même la pratique des jeux vidéo (analysée exclusivement sous l'angle du téléchargement et du jeu en ligne, à l'exception notable des consoles de jeu) ne rime pas avec exclusivisme, alors qu'elle est régulièrement analysée dans ses versants addictifs (voir chapitre 3.2). Le fait d'être curieux de plusieurs applications numériques ne bouleverse pas foncièrement les préférences culturelles, comme on le constate à la lecture du tableau 3.11 qui suit.

**Tableau 3.11 –Participation à des activités culturelles de sorties et numériques et score d’éclectisme culturel restreint aux pratiques numériques (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur à 4	rang	score médian de 4 à 6	rang	score supérieur à 6	rang	Marge	rang
<b>pratiques de sorties :</b>								
cinéma	94,8	1	95,7	1	<b>100,0</b>	1	96,9	1
musée	51,9	4	60,9	3	<b>64,4</b>	2	59,5	2
théâtre	55,8	3	<b>62,0</b>	2	57,8	4	58,7	3
expo	53,2	2	<b>59,8</b>	4	58,9	3	57,5	4
opéra	13,0	6	<b>26,1</b>	5	22,2	5	20,8	5
concert	20,8	5	<b>25,0</b>	6	8,9	6	18,1	6
danse	2,6	7	3,3	7	<b>5,6</b>	7	3,9	7
<b>pratiques numériques :</b>								
écoute de musique en ligne	50,6	1	<b>94,6</b>	1	<b>95,6</b>	1	81,9	1
téléchargement de titres musicaux	24,7	4	<b>69,6</b>	2	<b>94,4</b>	3	64,9	2
téléchargement des films	23,4	5	<b>68,5</b>	3	<b>95,6</b>	2	64,5	3
visionnage des séries en ligne	32,5	2	62,0	4	<b>82,2</b>	4	60,2	4
téléchargement d’albums musicaux	18,2	6	53,3	5	<b>87,8</b>	5	54,8	5
visionnage de films en ligne	28,6	3	37,0	6	<b>67,8</b>	7	45,2	6
téléchargement des séries tv	14,3	7	30,4	7	<b>81,1</b>	6	43,2	7
jeux vidéo en ligne	-		28,3	8	47,8	8	26,6	8

Le groupe des étudiants aux pratiques numériques les plus diverses voit la distribution de ses pratiques culturelles épouser le moule commun, avec cependant un renforcement de la position du cinéma et du musée au détriment du théâtre, surclassé par la visite d’exposition. Au spectre opposé, le groupe des étudiants ne pratiquant pas plus de 3 activités culturelles numériques parmi celles recensées dans le cadre de cette enquête privilégie, en termes de classement, les sorties plus distinctives au théâtre et dans des expositions. Cependant, ils s’avèrent proportionnellement moins nombreux que les autres à y participer (56% de taux de participation à une sortie théâtrale contre 59 % sur l’ensemble, par exemple).

Les déclassements des activités les plus suivies par rapport à l’ensemble de l’échantillon interviennent plutôt dans les pratiques numériques, ce qui traduit finalement moins un

degré de curiosité moindre que des modes privilégiés d'accès aux pratiques. Ainsi, les étudiants aux pratiques numériques les plus homogènes (score inférieur à 4) marquent une préférence notable pour l'écoute et le visionnement des musiques, séries et films en ligne, au détriment du téléchargement. Cela ne traduit pas des taux de possession de CD musicaux ou de DVD différents (qui rendraient les téléchargements moins nécessaires), mais plutôt par des fréquences de contribution et des modalités de partages différentes (voir tableau 3.12 ci-dessous)

**Tableau 3.12 – Fréquence des contributions sur les réseaux sociaux et score d'éclectisme culturel restreint aux pratiques numériques (en 3) (% en colonnes)**

	score inférieur à 4	score médian de 4 à 6	score supérieur à 6	Marge
<b>1 fois par jour</b>	37,0	41,4	<b>63,2</b>	49,3
<b>1 fois par semaine</b>	<b>40,7</b>	<b>35,7</b>	21,8	31,3
<b>1 fois par mois</b>	<b>22,2</b>	<b>22,9</b>	14,9	19,4
<b>total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0

Ainsi, les groupes les moins éclectiques dans leurs rapports aux pratiques numériques se trouvent sous-représentés dans les fractions d'utilisateurs contribuant régulièrement sur les réseaux sociaux. Si le visionnement d'un film ou l'écoute d'une musique sur ordinateur ou en mobilité constitue le plus souvent une activité solitaire, le fait de télécharger une œuvre ouvre un horizon d'échange différent, avec notamment la possibilité de constituer une bibliothèque musicale ou cinématographique qu'il est possible de partager. Pour autant, un rythme moins intense de contribution ne signe pas nécessairement un engagement moins fort dans une relation aux autres et aux échanges qu'il est possible d'entretenir avec eux. Comme le souligne Damien Malinas, l'étude des rythmes et des diachronies des pratiques culturelles compte autant que la mesure du volume de ces dernières :

« [...] Si plutôt que de caractériser les individus par leur volume de consommation comme on le fait régulièrement, volume de fréquentation qu'au demeurant on fait passer pour des pratiques, on tentait de les définir par leur rythme de fréquentation. On redéfinirait à n'en pas douter avec plus de justesse ce que l'on peut entendre par fidélité à un objet

ou à une relation culturels construits, de fait, sur la longue durée »<sup>365</sup>.

Si l'inscription d'une pratique dans le quotidien des individus ne signifie pas mécaniquement, cela a été dit, la reproduction d'une routine, un rythme d'usage hebdomadaire ou plus intermittent encore des réseaux sociaux ne confère pas non plus un caractère exceptionnel aux échanges qui sont susceptibles d'y être menés. Seul le degré d'engagement des individus dans la pratique – les façons dont ils font mine d'« oublier » de réfléchir au sens de leurs actions ou au contraire dont ils ont à cœur d'en élucider les ressorts ainsi que les conséquences vis-à-vis d'eux-mêmes et d'autrui – signe véritablement la portée d'une reconduction, d'une fidélité, dans la fréquentation d'objets culturels.

### **3.1.6. Partages réflexifs, moments de rassemblements identitaires.**

Cette étude sur les pratiques culturelles en ligne des étudiants permet de saisir quelques unes de ces modalités de partages et les façons dont elles organisent à la fois les continuités et les ruptures entre pratiques de sorties et pratiques numériques. Au moment où les pratiques culturelles des étudiants peuvent se construire dans une prise de distance des médiations familiales, le fait de converser avec autrui concourt autant à l'endossement d'un rôle (de spectateur, de lecteur, d'auditeur, etc) qu'à une prise de distance vis-à-vis de celui-ci pour rendre compte de ses expériences culturelles. Or, les technologies numériques sont massivement mobilisées par les étudiants et leurs proches à cette fin d'échange autour des pratiques culturelles. Ainsi, lorsqu'on leur demandait s'ils échangeaient des informations sur leurs pratiques culturelles auprès de leurs contacts sur les réseaux sociaux, plus de 66% d'entre eux répondaient par l'affirmative. Mieux, dans plus de 83%, les proches des étudiants enquêtés utilisaient également les réseaux sociaux à cette fin.

---

<sup>365</sup> MALINAS, Damien, *Portraits des festivaliers d'Avignon*, Presses Universitaires de Grenoble, Grenoble 2008, p. 198.

Les théories déterministes (d'inspirations marxistes notamment) affirment que les individus, en produisant des discours sur ce qu'ils font, en viennent à croire aux histoires qu'ils se racontent sur eux-mêmes et sur le sens de leurs actions. Or, à l'inverse, certaines approches considèrent que porter un intérêt aux façons dont les acteurs produisent des discours sur leurs pratiques, les manières qu'ils ont de les mettre en intrigue, ouvre un espace de compréhension sur ce qui fonde leurs expériences culturelles et leur identité de participants à la culture.

Ainsi, Paul Ricœur<sup>366</sup> inscrit le projet biographique de tout individu au cœur de son identité. Cette « identité narrative » permet selon lui d'articuler ce qui, en l'individu, permet le maintien identitaire (la « mêmété » du biologique et des déterminations sociales) et ce qui tient au contraire d'une identité changeante, ouverte et sans cesse renégociée (l'« ipséité » de la fidélité à soi-même construite dans la relation aux autres). Qualifier l'identité culturelle d'un individu, ses aptitudes autant que ses goûts, ne peut se limiter à examiner la liste des déterminants sociaux susceptibles d'orienter ses actions. Pierre Bourdieu<sup>367</sup> se défie de l'« illusion biographique » poussant les individus à redonner un sens à leurs actions en leur donnant une cohérence individuelle qu'elles n'ont pas. Toutefois, il voit dans le concept d'habitus une interface entre l'identité sédimentée par l'habitude et les déterminations sociales (la « mêmété » chez Ricoeur) et la manifestation des capacités des individus à agir sur leur environnement, à changer (voir chapitre 1.2 section 1.2.7). En somme, l'habitus est à la fois ce qui détermine les actions individuelles et ce qui leur donne un sens, par incorporation. Dans l'article qu'il consacre aux travaux de Pierre Bourdieu et de Paul Ricœur, Gêrôme Truc<sup>368</sup> pointe ainsi cette proximité conceptuelle entre ces deux auteurs. Il souligne cependant combien, dans la pensée de Pierre Bourdieu, les procédés par lesquels les individus justifient leurs actions s'inscrivent dans une logique globale, visant à prêter sens à leur existence entière. Or, Paul Ricoeur conçoit bien davantage l'identité narrative sous l'angle de la pluralité des récits. Contradictoires, répétés, confus ou au contraire clarificateurs, ces derniers viennent au secours de la pluralité humaine pour prêter sens à des expériences parfois aléatoires :

---

<sup>366</sup> RICOEUR, Paul, *Soi-même comme un autre*, Paris : Éditions du Seuil, 1990.

<sup>367</sup> BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, *op. cit.*

<sup>368</sup> TRUC, Gêrôme, « Une désillusion narrative ? De Bourdieu à Ricoeur en sociologie », in *Tracés*, n°8, 2005, p. 47-67.

« Quant à la notion d'unité narrative de la vie, il faut aussi y voir un mixte instable entre fabulation et expérience vive. C'est précisément en raison du caractère évasif de la vie réelle que nous avons besoin du secours de la fiction pour organiser cette dernière rétrospectivement dans l'après-coup, quitte à tenir pour révisable et provisoire toute figure de mise en intrigue empruntée à la fiction et à l'histoire. Ainsi, c'est à l'aide des commencements narratifs auxquels la lecture nous a familiarisés que, forçant en quelque sorte le trait, nous stabilisons les commencements réels que constituent les initiatives – au sens fort du terme – que nous prenons. »<sup>369</sup>

Là où l'ipséité instaure du désordre dans l'identité personnelle, l'identité narrative permet aux individus de rendre compte de leurs expériences en en dressant un récit qui soit communicable. En ce sens, la part communicable d'une expérience culturelle mobilise les deux facettes de l'identité des individus, en articulant à la fois ce qui autorise le maintien de soi et ce qui leur permet de se singulariser au sein de leurs semblables. Rendre compte de ses expériences culturelles ne se fait donc pas sous la forme d'un simple compte-rendu et engage, à des degrés divers, celui qui s'en fait le récit. Dans *Baudelaire. Un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Walter Benjamin traduit ce fait ainsi :

« À la différence de l'information, le récit ne se soucie pas de transmettre le pur en-soi de l'événement, il l'incorpore dans la vie même de celui qui raconte, pour le communiquer, comme sa propre expérience, à celui qui écoute. Ainsi le narrateur y laisse sa trace, comme la main du potier sur le vase d'argile. »<sup>370</sup>

En échangeant sur leurs pratiques culturelles au moyen des réseaux sociaux, les étudiants livrent donc une part d'eux-mêmes. Et si ce qu'ils sont conditionne ce qu'ils disent de ce qu'ils font en matière culturelle, les dispositifs numériques démultiplient les occasions qu'ils ont de le faire au sein de leurs réseaux de sociabilité. On constate ainsi une très forte similitude entre les activités culturelles faisant l'objet de partages sur les réseaux sociaux par les étudiants interrogés et celles que partagent leurs proches (voir tableau 3.13 ci-dessous).

---

<sup>369</sup> RICOEUR, Paul, *Soi même comme un autre*, *op. cit.*, p. 191-192

<sup>370</sup> BENJAMIN, Walter, *op. cit.*, p. 154.

**Tableau 3.13 – Pratiques culturelles partagées sur les réseaux sociaux**

	<b>interrogés</b>	<b>proches</b>
<b>musique</b>	39,8%	37,6%
<b>cinéma</b>	32,7%	34,4%
<b>télévision</b>	10,6%	15,1%
<b>lecture</b>	5,3%	4,2%
<b>théâtre / danse</b>	4,9%	3,2%
<b>jeux vidéo</b>	4,2%	2,5%
<b>musée / expo</b>	2,5 %	3,0%
<b>Total</b>	100%	100%

Seule la télévision semble marquer un écart significatif entre les étudiants et leurs proches, ces derniers étant plus nombreux (15% contre 10%) à en faire écho dans leurs publications sur les réseaux sociaux (peut-être un taux d'équipement inférieur en téléviseur chez les étudiants peut-il expliquer ce fait).

On constate, sur cet aspect du partage d'informations culturelles, une sensibilité particulière de la variable de mobilité géographique (voir tableau 3.14 ci-dessous)

**Tableau 3.14 – Mobilité géographique ( + de 200 km)  
et partage d'informations culturelles sur les réseaux sociaux<sup>371</sup> (% en colonnes)**

	<b>partagent</b>	<b>ne partagent pas</b>	<b>Marge</b>
<b>mobiles</b>	29,5	16,7	24,9
<b>non mobiles</b>	70,5	83,3	75,1
<b>Total</b>	100,0	100,0	100,0

Ainsi, 29,5% des étudiants mobiles déclarent partager des informations culturelles sur les réseaux sociaux, alors qu'ils ne représentent que 25% de l'échantillon. Inversement, plus de 83% des étudiants déclarant ne pas partager d'informations à caractère culturel sont non mobiles, alors que cette fraction compte pour 75% de cette catégorie. La distance géographique, cette fois, peut expliquer la nécessité qu'il y a de rendre compte à des proches que l'on ne côtoie plus régulièrement de ses activités culturelles. L'examen détaillé des pratiques faisant l'objet de ces partages renseigne plus clairement encore sur les effets de la mobilité géographique (voir tableau 3.15).

---

<sup>371</sup> Réponses à la question « Sur ces réseaux sociaux, vous partagez avec vos contacts des informations sur vos pratiques culturelles ? »



**Tableau 3.15 – Mobilité géographique (+ de 200 km) et pratiques culturelles partagées sur les réseaux sociaux<sup>372</sup> (% en colonnes)**

	NR	théâtre danse	musée expo	lecture	cinéma	musique	TV	jeu vidéo	marge
<b>non réponses</b>	2,6	14,3	14,3	6,7	9,7	10,6	13,3	-	8,0
<b>mobiles</b>	17,1	28,6	57,1	33,3	25,8	24,8	20,0	8,3	22,9
<b>non mobiles</b>	80,3	57,1	28,6	60,0	64,5	64,6	66,7	91,7	69,1
<b>Total</b>	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

On trouve ainsi confirmation du fait que cette question du partage autour des pratiques culturelles sur les réseaux sociaux concerne moins les étudiants n'ayant jamais éprouvé les effets d'une mobilité géographique que les autres dans la surreprésentation de cette fraction de l'échantillon dans les non-réponses (80 % contre 69 % pour l'ensemble).

Les pratiques des sorties les plus valorisées socialement, telles que le théâtre et la danse ou le musée et les expositions font, proportionnellement, davantage l'objet de ces formes de sociabilités numériques que les autres. On dénombre donc près de 29% des étudiants déclarant partager des informations sur le théâtre et la danse parmi ceux qui sont mobiles, proportion qui monte à 57 % dans les rangs de ceux qui déclarent échanger sur les réseaux sociaux autour du musée et des expositions. Cela représente une très nette surreprésentation par rapport à l'ensemble des étudiants mobiles, comptant pour 23 % de l'échantillon. Cette surreprésentation se retrouve également de façon marquée pour la lecture (33%) et, plus modérément, pour la musique et le cinéma. En revanche, elle disparaît lorsqu'il s'agit d'échanger sur la télévision, et s'inverse totalement en matière de jeu vidéo (près de 92 % des étudiants déclarant échanger sur les jeux vidéo étant non mobiles). Il convient cependant de conserver à l'esprit le fait que cette variable ne concernant qu'une minorité de l'échantillon (55% de non réponses), les catégories n'agrégeant que peu de réponses telles que le jeu vidéo (4,2%), le théâtre ou la danse (4,9%) voient leurs variations être très marquées du fait du comptage d'un seul individu.

Les étudiants mobiles font donc plus que les autres le récit de ce qu'ils ont lu, vu et entendu. Non pas tant du fait d'un éclectisme culturel plus marqué (voir plus avant) mais

---

<sup>372</sup> Réponses à la question « Sur ces réseaux sociaux, vous partagez avec vos contacts des informations sur vos pratiques culturelles ? / Il s'agit plutôt de : cinéma / lecture / musique / télévision / jeux vidéo / théâtre – danse / musée – exposition ».

parce que la distance géographique, pour une part, et la nécessité de tenir informés ses proches de celui que l'on devient en consommant certains objets culturels se fait plus forte.

Cette nécessité devient, sans surprise, plus importante à mesure que le nombre de pratiques suivies augmente, comme en témoigne le tableau 3.16 (page suivante) faisant la synthèse des croisements entre partage d'informations culturelles sur les réseaux sociaux et scores d'éclectisme culturel.

**Tableau 3.16 – Partage d'informations sur les pratiques culturelles en réseau et scores d'éclectisme culturel (% en colonnes)**

	ne partagent pas	partagent	marge
<b>score d'éclectisme pour les pratiques de sorties</b>			
Score inférieur à 2	<b>47,2</b>	27,5	34,1
Score médian de 3 et 4	37,5	<b>45,8</b>	43,0
Score supérieur à 4	15,3	<b>26,8</b>	22,9
Total	100,0	100,0	100,0
<b>Score d'éclectisme pour les pratiques numériques</b>			
Score inférieur à 4	26,4	25,4	25,7
Score médian de 4 à 6	<b>45,8</b>	27,5	33,6
Score supérieur à 6	27,8	<b>47,2</b>	40,7
Total	100,0	100,0	100,0
<b>Score d'éclectisme pour les genres cinématographiques<sup>373</sup></b>			
Score inférieur à 3	<b>72,3</b>	47,7	56,4
Score median de 3 à 6	23,4	<b>34,9</b>	30,8
Score supérieur à 6	4,3	<b>17,4</b>	12,8
Total	100,0	100,0	100,0

Ceux qui partagent des informations sur leurs pratiques culturelles cultivent plus que les autres des goûts éclectiques, y compris en termes de genres cinématographiques par exemple. La diversité des pratiques ne fait pas que multiplier les occasions de partages réflexifs (sur ce qui a conduit à choisir telle œuvre plutôt qu'une autre, sur ce que l'on a pensé, sur la recommandation que l'on peut en faire), elle impose également des moments

<sup>373</sup> Ce score a été composé en attribuant un score de points aux réponses, recomposées, aux questions 9 à 11 portant sur les genres de films visionnés sur VHS/DVD, en ligne ou en téléchargement.

de rassemblement identitaire. En effet, les hiérarchies culturelles ne cèdent pas totalement le pas face à l'éclectisme culturel, cela a été dit plus avant (voir section 3.1.4), et les pratiques culturelles des étudiants en portent la marque (voir tableaux 3.3 et 3.8). Déroger à ces hiérarchies en entretenant des goûts éclectiques impose une forme de « justification » variable selon l'horizon du partage réflexif. Dans le cercle de ses proches et dans le cadre du développement d'une forme d'intimité, l'examen de ses goûts, leur mise en cohérence et leur réexamen sont à la fois plus confiants et plus exigeants (voir également chapitre 2.2, section 2.2.5). Dans les cercles des relations de liens faibles, cette justification intervient plutôt sur le mode de la dispute et du débat, en convoquant des formes de récits de soi non moins élaborées mais plus disparates. La forme conversationnelle des réseaux sociaux et des dispositifs du web social est alors utilisée à des fins de « réflexivité discursive », aidant les individus à construire leurs réceptions des œuvres fréquentées *via* les collaborations qu'ils nouent avec d'autres spectateurs ou auditeurs.

Laurent Jullier et Jean-Marc Leveratto, examinant les évolutions modernes et postmodernes de la cinéphilie, voient ainsi dans les technologies numériques un vecteur d'individualisation de la passion pour le cinéma autant que de constitution d'un savoir partagé sur les films. La conversation y occupe une place centrale, parce qu'elle se trouve déjà au cœur de l'activité de réception cinématographique :

« La *conversation* ne doit pas simplement être envisagée comme l'échange verbal rituel, au sens d'habituel, qui clôt le cours d'action du spectacle cinématographique. Engageant le corps de celui qui parle, elle désigne l'*activité de ritualisation des émotions* constitutive de la réception cinématographique en tant que phénomène collectif. »<sup>374</sup>

Ainsi, les technologies numériques ne se contentent pas de favoriser l'éclectisme cinéphilique du fait de la mise à disposition d'un plus grand nombre de films aussi bien nouveaux que patrimoniaux. Elles personnalisent la consommation des films (dvd, diffusion à la demande et/ou en ligne) et démocratisent l'expertise cinéphilique en autorisant la publication du jugement de ces cinéphiles. Cette expertise porte moins sur le matériau filmique en lui-même que sur la réception qui en est faite (la compréhension que

---

<sup>374</sup> JULLIER, Laurent, LEVERATTO, Jean-Marc, *Cinéphiles et cinéphilies*, Paris : Armand Colin, 2010, p. 26.

l'on a du film, les émotions qu'il a suscitées, le jugement d'appréciation qu'on lui porte, la crainte ou la joie de voir ces éléments être partagés ou non par les autres). Mais comme toute expertise, elle se paie au prix du doute et du sentiment de risque (voir plus avant section 3.1.3).

\*  
\*   \*

Les usages culturels des réseaux sociaux, et plus généralement du web social, portent en eux les germes du doute identitaire autant que les moyens de le réduire en offrant la perspective aux individus de donner de la cohérence à leurs rapports éclectiques aux objets culturels, ou tout au moins des moyens de les interroger dans l'échange avec autrui. Une excellente illustration de ce fait est incarnée par le site collaboratif *senscritique*<sup>375</sup>. En effet, ce dernier repose sur un principe simple : proposer aux internautes de s'affilier à un réseau social leur permettant de noter les films, séries télévisées, romans, bandes dessinées et jeux vidéo dont ils ont connaissance. En créant un profil sur ce site (voir illustration 3.1 page suivante), chaque internaute commence d'abord par créer un réseau de contacts (ses éclaireurs), le plus souvent en cherchant des connaissances déjà inscrites sur ce réseau. L'étape suivante consiste à attribuer des notes aux œuvres connues, ou que les éclaireurs ont déjà notées. Puis, la possibilité est donnée de suivre les amis de ses amis, et plus largement des utilisateurs ayant noté ou critiqué des œuvres connues. Enfin, il est possible de produire une critique pour l'œuvre de son choix, critique qui sera mise à la disposition de chacun, éventuellement notée et commentée (voir illustration 3.2).


---

<sup>375</sup> Le site web *www.senscritique.com* a été lancé en 2010 par trois associés, Clément Apap, Guillaume Boutin et Kévin Kuipers, au moyen de la société de création de portails Internet KAB.

Figure 3.1 – Page du profil d'un utilisateur de Senscritique



Figure 3.2 – Page de critique du film « Les petits mouchoirs » créée par un utilisateur de Senscritique



**Critik !**  
 Par Pyramid - Le 30 septembre 2010

Je sors de l'avant première, je n'arrive pas à savoir si j'ai assez de recul ou non pour faire une critique mais je tente à chaud.


Touchant est le maître mot, cette histoire de potes est belle et bien menée, les acteurs sont pour la plupart époustouflants ! Justes à chaque fois (Mention pour Lellouche et Cluzet). La caméra de Canet est propre et maîtrisée dans l'ensemble, on peut peut-être noter quelques longueurs mais dans l'ensemble c'est bien fait et la BO est parfaitement adaptée.


Certaines scènes sont vraiment incroyables (pas de spoils) comme celle de Lellouche & Cotillard ou de Cluzet & Magimel à la fin (Magimel très très surprenant d'ailleurs !)


Bref un excellent film français plein de vie, de morale et de passion, une grande recommandation pour ma part !


 8 Par Pyramid (ajouter comme éclaircur)


Avez-vous aimé la critique ?


 J'aime




 15 aiment, 1 n'aime pas


 J'aime

 Soyez le premier de vos amis à indiquer que vous aimez ça.


 Tweeter

 +


Pyramid a ajouté cette œuvre à 2 listes : En voilà une belle perf !, Bonne surprise !


**GagReathle** · Il y a 305 jours


Canet fera beaucoup pour le cinéma français de toute façon. J'irai le voir ce film je pense


**Pyramid** · Il y a 305 jours

En effet, avec un peu plus de recul par rapport à hier, j'ai vraiment apprécié le film, c'est un grand moment d'émotion qui m'a fait pas mal réfléchir notamment à certaines priorités dans la vie, je le recommande encore !



**seokoer** · Il y a 221 jours

Un film adolescent et sportif. Individuellement, les acteurs sont malgré tout plutôt bons.


**Pyramid** · Il y a 220 jours

Chacun sa vision du film, moi j'ai trouvé une certaine sensibilité assez bien retranscrite de la part de Canet, Lellouche m'a encore surpris et dans l'ensemble je ne regrette pas une seconde d'avoir vu le film

### Les Petits Mouchoirs



Réalisé par Guillaume Canet

Avec Marion Cotillard, François Cluzet, Benoît Magimel


Genre Comédie dramatique

Sortie le 20 octobre 2010


A la suite d'un événement bouleversant, une bande de copains décide, malgré tout, de partir en vacances au bord de la mer  
[Lire la suite](#)

Même œuvre


Même membre


**Par Bigorneau**


Après un premier long métrage, petite comédie loufoque sur le monde de la télévision, plutôt prometteur et un second, thriller policier... [Lire la critique](#)


**Par virginies**


Les 70's ont Un Élément ça trompe énormément, les 80's les Bronzés, les 90's Mes meilleurs copains, les 00's rien de marquant... Les 10's... [Lire la critique](#)


**Par Eugenia**

Guillaume Canet n'est certes pas le plus grand réalisateur de tous les temps mais il réussit à nous faire passer un moment TRÈS agréable..... [Lire la critique](#)


**Par yomz**

Parfois eu l'impression qu'on cherchait un peu trop à me tirer la larme, mais j'ai passé un agréable moment. Les personnages sont attachants... [Lire la critique](#)


**Par melle**

Les petits mouchoirs c'est la douceur de notre vie, sa tragédie aussi, pendant 2h30 qu'on ne voit pas passer. C'est nos potes, les défauts... [Lire la critique](#)

Voir plus de critiques sur : Les Petits Mouchoirs

Cet inventaire des œuvres (appréciées ou non) comprend deux fonctions essentielles. Il permet en premier lieu de dresser un portrait de soi en répertoriant de manière exhaustive l'ensemble des pratiques du cinéma, de la télévision, de la littérature et du jeu vidéo. *Senscritique* devient alors un catalogue, un carnet de souvenirs de tout ce qui a pu être vu, lu ou joué, un album illustré d'une carrière de spectateur, de lecteur et/ou de joueur. Mieux encore, il permet de modéliser les « collections » par des graphiques (voir figure 3.1 page précédente) et offre ainsi aux utilisateurs une vision inédite et synoptique de leurs pratiques culturelles et de celles de leurs contacts. Ce site occupe une place similaire aux

boîtes pleines des tickets de cinéma de toute une vie soigneusement conservés, comme aux étagères débordantes de livres et de DVD, en proposant une bibliothèque virtuelle des dernières œuvres notées ou commentées (voir figure 3.1 page précédente). Il dresse ainsi un portrait culturel de l'individu. Et c'est sur ce dernier que se fonde la seconde fonction principale de *senscritique.com*, visant à se constituer en réseau de sociabilités culturelles. Les catalogues, graphiques et pourcentages produits par les notes données aux œuvres contribuent à créer un résumé culturel de l'individu propre à lui permettre de se mettre en scène vis à vis des autres utilisateurs (ses éclaireurs et ses abonnés). Au-delà, il offre la possibilité de calculer un taux d'affinité culturelle avec d'autres utilisateurs.

Figure 3.3 – Taux d'affinité entre deux utilisateurs de *Senscritique*



En dehors de ce fonctionnement collaboratif et affinitaire, permettant de partager ses goûts et de prendre connaissance de ceux des autres, l'application *senscritique* repose sur la création de listes (voir figure 3.4).

Figure 3.4 – Page de description d'une liste de films créée par un utilisateur de *Senscritique* intitulée « L'affiche est jaune, ce sera donc indépendant »



Ces listes, créées par l'utilisateur ou par ses contacts, permettent non seulement de noter les œuvres (celles qui ont été répertoriées par catégories par soi ou autrui), mais également de réfléchir aux classements et aux catégories employées. L'expertise et la réflexivité des utilisateurs ne s'exercent donc pas uniquement sur leurs propres actes de jugements et de classements, mais bien encore sur celles publicisées par leurs réseaux de sociabilité. Les catégories employées, arbitraires, reflètent l'activité interprétative des publics et les rapprochements qu'ils sont susceptibles de faire entre les œuvres qu'ils ont appréciées ou non. Ces listes peuvent être construites sur différents types de critères : sur des critères cinématographiques (« Petits délices de l'horreur cinématographique »), sur des émotions ressenties (« Je suis un homme, je pleure pas, ou alors un tout petit peu », « J'ai pris un claque »), sur des types de publics (« Cliché de la fille qui regarde un film dans son lit avec un pot de crème glacée »), ou sur des critères plus personnels et plus originaux (« Les films



pour pécho une bobo », « Comment j’ai appris à haïr les enfants, à cracher sur leurs tombes et à brûler les ailes des moineaux en hurlant leur nom à l’envers »). Elles permettent de donner de la cohérence à des expériences disparates, en manipulant des souvenirs marqueurs d’une identité passée. Emmanuel Ethis signale combien ces processus d’agencements sont déterminants pour saisir ce qui fait sens pour les individus :

« Il est apparu que les individus sont intimement attachés à un monde fictionnel qu’ils tentent de se façonner dans leur espace privé, un monde que l’on peut découvrir aisément si, au lieu de se demander quels sont les objets qui sont présents dans notre espace privé, on se demande plutôt qu’est-ce que tous ces objets fabriquent les uns avec les autres [...] »<sup>376</sup>

En offrant la possibilité aux individus de se souvenir de ce qu’ils ont appris et ressenti aux contacts d’œuvres cinématographiques, littéraires, télévisuelles, graphiques ou bien encore vidéoludiques, des dispositifs tels que le site *senscritique* leur donnent une maîtrise accrue de leurs expériences culturelles. Cette maîtrise ne doit pas être entendue dans le sens d’une recherche moderne de « performance » et de perfection feinte, telle que l’entendait notamment Johan Huizinga, avec qui ce chapitre a été ouvert<sup>377</sup>. Au contraire, cette maîtrise a bien à voir avec le jeu, la mise à distance émotionnelle dans une perspective identitaire narrative. En cherchant à (se) raconter ce qu’ils sont, ce qu’ils ont été et ce qu’ils ont aimé, les individus qui échangent sur leurs pratiques culturelles *via* les technologies numériques introduisent du doute et de l’interrogation au cœur de leurs rapports à la culture. Et, de fait, lorsque le jeu ne se résume pas à l’incorporation de routines et d’automatismes sociaux, il dote les individus de ressorts réflexifs, comme le chapitre qui suit se propose de le démontrer.

---

<sup>376</sup> ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps*, op. cit., p. 242.

<sup>377</sup> Dans son ouvrage *Homo Ludens*, Johan Huizinga conclut sur une note pessimiste en estimant que la culture des sociétés contemporaines est polluée par la recherche des sensations fortes, la perte du « sens du jeu » au profit de la « tricherie ».

## CHAPITRE 3.2.

### **Du spectateur au joueur : approche des modes de réflexivités spectatorielles observables dans le jeu vidéo.**

*« L'émancipation [...] commence lorsque l'on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. Elle commence quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution des positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. Il observe, il sélectionne, il compare, il interprète. Il lie ce qu'il voit à bien d'autres choses qu'il a vues sur d'autres scènes, en d'autres sortes de lieux. »*

*Jacques Rancière<sup>378</sup>*

Des salles de lecture aux réseaux sociaux, en passant par les alcôves électroniques des sites de rencontre et les blogs, les analyses qui précèdent ont tenté de suivre les internautes dans quelques uns des déploiements multiples de leurs sociabilités et de leurs modes de réflexivité *via* les technologies numériques. Si les institutions ou les industries culturelles conforment leurs offres afin de cadrer les usages et les représentations des technologies numériques, les internautes (comme le spectateur décrit en exergue par Jacques Rancière) expriment leurs capacités à « voir ce qu'ils voient et à savoir quoi en penser ». La passivité culturelle, les formes de consommation dominées par les symboles produits par des institutions ou des systèmes « extérieurs » aux individus, constituent des paradigmes analytiques rendus encore plus caducs dans leur dimension holiste par les dynamiques de modernité réflexive et d'éclectisme culturel abordées plus avant. Les technologies numériques confèrent aux individus des moyens supplémentaires, certes variables selon la position qu'ils occupent dans la société, de ne pas se contenter de prendre le monde

---

<sup>378</sup> RANCIÈRE, Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris : La Fabrique éditions, 2008, p. 19.

comme « allant de soi » et d'exercer un contrôle sur le sens de leurs actions, en intégrant dans l'espace même de leurs réflexions les contraintes susceptibles de peser sur eux.

Reste que les formes de réflexivité étudiées jusqu'ici se réfèrent centralement aux « écrits d'écran » : applications informatiques pratiques, documentaires ou bibliographiques des bibliothèques, conversations écrites engagées à partir des sites de rencontre, rédaction de billets ou de commentaires sur le web social (blogs, forums, réseaux sociaux). Il s'agit donc, pour l'essentiel, de modes de réflexivité tirant profit de la force intrinsèque de distanciation qui réside en tout dispositif écrit, fut-il hypertexte (voir chapitre 2.2, section 2.2.5). Ces qualités de l'écrit, rationalisées techniquement dans le but de permettre les collaborations et les conversations sur les sites de rencontres ou plus largement le web social, peuvent donc être mobilisées pour revenir sur le sens que prennent les expériences culturelles aux yeux de leurs participants. Il s'agit, pour ainsi dire, d'une forme de « méta-réflexivité discursive », permettant aux individus de réfléchir aux rapports qu'ils entretiennent à d'autres pratiques culturelles ou à des corpus d'œuvres consultées *via* d'autres applications informatiques.

Or, les technologies numériques ne se limitent pas à mettre en forme ou en relations des pratiques culturelles externes, antérieures. Elles ont également débouché sur d'autres propositions culturelles, sur des créations et sur des pratiques inédites. Si, comme cela a été dit en première partie, les cédéroms ont échoué à s'imposer durablement sur la scène culturelle, d'autres productions aux modes de symbolisation singuliers sont, quant à elles, parvenues à se faire une place dans l'éventail des pratiques culturelles. L'ultime chapitre de ce travail de thèse se propose donc de porter l'étude des manifestations de la réflexivité culturelle *via* les technologies numériques autour du jeu vidéo. Ce terrain et les méthodes à mettre en œuvre pour étudier cet objet de recherche restent à construire, les pages qui suivent constituent donc une exploration des pistes paraissant les plus heuristiques en ce domaine.

Quittant les arrière-salles des bars ou les salles de jeux pour prendre place dans les salons, les chambres à coucher et même dans les poches d'un nombre croissant d'individus, le jeu vidéo compte au premier rang de ces applications numériques ayant réussi à se départir du

statut de la simple proposition technique pour être converties en offres commerciales et en usages sociaux pérennes. Pour mesurer l'ampleur de ce phénomène, journalistes autant que chercheurs ont pris l'habitude de comparer le chiffre d'affaires de l'industrie vidéoludique à celle du cinéma, en soulignant que celui de la première excède désormais celui de la seconde lorsqu'il s'agit des revenus du film en salles (38 milliards d'euros en 2010 à comparer au 32 milliards d'euros du *box-office* mondial<sup>379</sup>). Plus intéressantes, les statistiques de l'Association Française du Jeu Vidéo (AFJV) et le Centre National de la Cinématographie et de l'image animée (CNC) enregistrent depuis près d'une décennie l'accroissement du nombre de joueurs et la diversification de leurs profils socio-démographiques. Ainsi, fin 2010, plus de 60% des français interrogés par le CNC déclarent avoir joué à un jeu vidéo au cours des six derniers mois<sup>380</sup>. En quelques décennies, le jeu vidéo est donc devenu une pratique répandue, dans toutes les classes d'âges et toutes les catégories sociales (avec une légère surreprésentation dans les classes dites « supérieures » dans les études citées ici, avec 23,9 % des joueurs appartenant à cette catégorie pesant pour 21,6% de l'échantillon).

Ce fait recouvre une très grande diversité de pratiques vidéoludiques, allant des mini-jeux en ligne ou sur téléphone mobile aux jeux immersifs, en passant par les jeux d'argent (casino, poker, etc.). 21% des joueurs ont plus de 50 ans, ce qui représente certes une sous-représentation notable par rapport à la population française (39% de cette classe d'âge), mais constitue un élément propre à venir à bout de l'idée reçue selon laquelle les jeux vidéo ne concerneraient que les plus jeunes ou tout au moins les *digital native*. Cet éclectisme des pratiques vidéoludiques tient, pour partie seulement, à la multiplication des supports de jeu. Consoles de salon ou portable, téléphones mobiles et plus récemment tactiles sont venus prendre rang aux côtés des bornes d'arcades et surtout des ordinateurs domestiques ayant initialement porté le développement du jeu vidéo. Si plus de 78% des joueurs, selon le CNC, utilisent un ordinateur, cela tient principalement au fait qu'Internet et les jeux en ligne gratuits concernent la plupart de ces joueurs (73%). Aussi, la majorité des revenus de l'industrie vidéoludique provient des ventes de matériels (consoles,

---

<sup>379</sup> Source : IDATE (Institut de l'audiovisuel et des télécommunications en Europe) [www.idate.org](http://www.idate.org) et CNC (Centre National de la Cinématographie) [www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)

<sup>380</sup> CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE ET DE L'IMAGE ANIMÉE, *Les pratiques de consommation des jeux vidéo des Français*, 2<sup>ème</sup> semestre 2010, Paris : CNC, 2011, p. 8.

contrôleurs de jeux), de logiciels et de services payants proposant à un nombre plus restreint des joueurs (51 %) d'accéder en ligne à des produits complexes : jeux d'action, jeux de simulation automobile ou aérienne, jeux de combats, de stratégie ou musicaux, jeux de rôle massivement multijoueurs, jeux sociaux, etc. Mais, comme le souligne Sébastien Genvo, l'emploi du terme « jeu vidéo » est aujourd'hui systématisé pour désigner de façon très large l'ensemble des applications et des contenus à vocation ludique étant déclinés sur support numérique. Il est donc parfois difficile de comprendre ce qui est rassemblé et mesuré sous ce vocable. On peut ainsi, avant de définir des corpus propres à asseoir des analyses plus poussées (voir sections 3.2.2 à 3.2.5), s'arrêter à la définition que cet auteur propose en restreignant ce vocable aux seules applications reposant sur une promesse de « jouabilité » :

« [...] Les objets soumis à un processus de ludicisation doivent d'une façon ou d'une autre à la fois indiquer que « ceci est un jeu », pour qu'un individu ait l'initiative de l'actualiser en adoptant une attitude ludique, tout en étant susceptible de faire incorporer à leur destinataire certains éléments atypiques de l'activité (qui feront ainsi évoluer les représentations du jeu). »<sup>381</sup>

Mais en quoi cette émergence du jeu vidéo dans le paysage des pratiques culturelles intéresse-t-elle la question de la réflexivité ? En premier lieu parce que les échanges intervenant sur le web social, dont il a été question dans le chapitre précédent, portent sur ces pratiques ludiques, aux côtés du cinéma, de la télévision et de la musique notamment. Les forums, blogs ou réseaux sociaux consacrés aux jeux vidéo comptent parmi les plus anciens et les plus actifs du web social<sup>382</sup>. L'activité des communautés de joueurs sur ces réseaux a d'ailleurs fait l'objet d'un grand nombre d'études de la part des chercheurs travaillant dans le secteur des *game studies*<sup>383</sup>. Surtout, les productions vidéoludiques témoignent d'une autre manifestation de l'éclectisme culturel étudié précédemment, en proposant aux joueurs des expériences inter voire transmédiatiques. Les jeux vidéo incorporent ainsi des principes esthétiques, des conventions narratives ou des contenus

---

<sup>381</sup> GENVO, Sébastien, « Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité », in *Revue des Sciences Sociales*, n°45, p. 77.

<sup>382</sup> Consulter à cet égard le site alexa.com fournissant des données en temps réel sur le trafic Internet.

<sup>383</sup> Pour un panorama complet des approches rattachées aux *game studies*, voir RUEFF, Julien, « Où en sont les *game studies* ? », in *Réseaux*, 2008/5 n° 151, p. 139 -166.

formels issus du cinéma, de la télévision, de la musique ou de la littérature. Ils proposent à leurs joueurs d'accéder à des expériences ludiques mobilisant des compétences interprétatives acquises dans la fréquentation d'autres formes médiatiques.

Ce basculement et cette interpénétration de pratiques culturelles initialement distinctes et organisées autour d'objets vidéoludiques offrent l'opportunité d'observer les dynamiques d'hybridations culturelles liées au numérique. Ainsi, entre standardisation et créativité, entre logiques d'uniformisation (des offres télévisuelles, musicales, cinématographiques et vidéoludiques) et diversification (des conditions d'écoute, de visionnement et de jeu), entre multiplication des supports et logiques d'usage, observer l'intégration de contenus télévisuels, musicaux ou cinématographiques dans les jeux vidéo permet tout d'abord de saisir les tensions d'une « culture en train de se faire ».

Il s'agit également de mieux saisir comment les processus intervenant dans la création comme la réception de ces jeux sont conformés par des emprunts à d'autres formes culturelles préexistantes. Les jeux de tir à la première personne<sup>384</sup> (sections 3.2.2 et 3.2.3) comme les jeux vidéo musicaux (section 3.2.4 et 3.2.5) étudiés ici permettent d'observer l'un des traits caractéristiques des rapports qu'entretiennent les individus à la culture : leur capacité à actualiser les expériences de diverses formes culturelles pour donner sens à la pratique d'une autre. On ne joue pas au jeu vidéo coupé du monde, des expériences que l'on y vit et des actions que l'on y déploie, mais bien en mobilisant des connaissances et des compétences de spectateur et d'auditeur, elles-mêmes actualisées par la pratique du jeu vidéo (section 3.2.1).

### **3.2.1. Plaisir du jeu et présence du « je » : quels modes de réflexivité dans le jeu vidéo ?**

En exploitant les capacités des technologies numériques à dialoguer (par le biais d'interfaces informatiques et de logiciels) avec leurs utilisateurs, le jeu vidéo instaure avec

---

<sup>384</sup> Ces jeux sont généralement appelés *First Person Shooter*. Nous emploierons ce terme dans la suite de ce chapitre.

ces derniers un rapport radicalement différent de ceux qui définissent les médias « traditionnels » que sont le cinéma, la télévision ou bien entendu le livre. Cette interactivité modifie les rapports entre production et appropriation des informations et est, par conséquent, susceptible de poser la question de la réflexivité dans une perspective différente de celle empruntée jusqu'ici.

Cependant, dans sa définition liminaire, l'interactivité fonde son existence sur la même question centrale que toute réception, en organisant à destination d'un public (lecteur, spectateur, joueur) les éléments d'une perception et d'une interprétation de contenus sur un support médiatique. En joignant le geste de l'utilisateur à la « parole » d'un auteur, l'interactivité d'un dispositif propose une « interprétation actualisée dans un geste », une potentialité de sens, aux yeux d'un auteur comme Yves Jeanneret :

« Tous les chercheurs qui ont travaillé sur l'interactivité ont proposé, sous des formes terminologiques diverses et très nombreuses, des distinctions entre formes riches et formes pauvres de l'interactivité. On peut expliquer simplement pourquoi : c'est que la question de l'interactivité cache en réalité celle de la non-passivité culturelle, et qu'elle serait beaucoup mieux nommée par la catégorie de *l'interprétation actualisée dans un geste*. La question : « ce document est-il *vraiment* interactif ? » signifie : « l'acte concerné est-il une interprétation qui s'exerce face à un texte ou seulement une compétence qui se vérifie face à une tâche ? ». »<sup>385</sup>

Le jeu vidéo fonde sa spécificité sur une interactivité proposant aux joueurs une succession d'actions ludiques, dont la « juste » interprétation permet le déroulement du jeu. Pour être exécuté, un jeu suppose donc que le joueur soit susceptible de retracer les intentions des concepteurs de jeu et qu'il soit en mesure d'interpréter la série de gestes qui sont requis de sa part. Cette notion, désignée par Sébastien Genvo par le terme de « *gameplay* », caractérise le jeu vidéo et le sépare foncièrement, dans le pacte qui unit joueur, jeu, et auteur(s), des pactes textuels ou iconiques en vigueur en littérature ou au cinéma. L'interactivité dans le jeu vidéo introduit, en d'autres termes, un rapport critique entre la liberté interprétative du joueur et les signes d'interprétation déposés dans le jeu par ses auteurs :

---

<sup>385</sup> JEANNERET, Yves, *op. cit.*, 2000, p. 121.

« [...] La tension entre liberté d'action (*play*) et règles strictes (*game*) est primordiale dans l'intérêt que suscite un jeu. Un joueur ayant une totale liberté d'action, qui n'a aucune règle à éprouver, se sentira perdu, ne sachant quels sont les buts à atteindre ni les moyens qui lui sont donnés pour y parvenir. À l'inverse, une trop grande profusion de règles frustrera le joueur. Il sera débordé par le grand nombre de paramètres à prendre en compte pour jouer, la structure ne laissant que peu de place à l'expression de son jeu. Un rapport équilibré entre ces deux notions induit alors un bon « *gameplay* ». A cet effet, la référence à une histoire connue du joueur lui fournira des repères lui permettant de se diriger dans le monde présenté. »<sup>386</sup>

Ainsi, le jeu vidéo, par son abstraction et ses mises en forme iconiques, repose sur l'apprentissage et l'intégration de normes par le joueur. Le plaisir ludique viendrait essentiellement de cette découverte et de ces apprentissages du *gameplay* et de la maîtrise de l'espace du jeu. Inversement, ce plaisir s'épuiserait progressivement à mesure de la connaissance acquise par le joueur de ces règles et de cet espace. On comprend donc la puissance des jeux en ligne massivement multijoueurs, dont les espaces simulés sont constamment renouvelés et dont le *gameplay* repose sur la créativité des échanges entre joueurs, beaucoup plus que sur le travail préparatoire des concepteurs (qui se « limitent » en quelque sorte à « planter le décor » des interactions entre joueurs).

Dès lors, le dialogue interactif qui s'instaure entre la machine qui porte le jeu et le joueur reflète les gestes et les choix de ce dernier. Le plaisir ludique s'inscrit pleinement dans le contrôle réflexif qu'il peut exercer en temps réel sur chacune de ses actions, traduites dans le jeu. Lorsque ce dernier ne se limite pas à l'exécution d'une série d'actions répétitives à l'écran (par exemple dans une perspective de score) et est porté par une trame narrative, ce contrôle réflexif s'inscrit dans un double plan pratique et discursif. En jouant à un jeu vidéo narratif, un joueur doit en effet s'assurer à la fois de l'efficacité de ce qu'il fait (de l'efficacité de ses gestes), mais également des raisons pour lesquelles il agit, en étant capable de porter un regard critique sur son action et sa portée dans le cadre du récit qu'il contribue à créer.

---

<sup>386</sup> GENVO, Sébastien, « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », in *Comparaison*, vol 2, 2002.



Si la notion d'immersion constitue un élément central dans l'expérience vidéoludique – tout au moins dans la façon dont l'industrie en fait un argument marketing récurrent<sup>387</sup> – cette dernière s'opère sans que le joueur en vienne à « oublier » le sens de ses actions dans le cadre du jeu (voir section 3.2.2). Au début du jeu, lorsque le joueur doit intégrer les règles et les structures de bases, la réflexivité se porte essentiellement sur les aspects techniques. Passée cette phase d'apprentissage, les interactions avec la machine sont perçues par ce dernier sous l'angle d'un *feedback* routinier, signe qu'il s'est « pris au jeu » et se concentre sur le récit. Andrew Feenberg et Sara M. Grimes désignent ce processus sous le terme de « ludification » et y voient une condition de l'immersion vidéoludique :

« À mesure que le jeu (*play*) devient rationalisé, il devient de plus en plus auto-référentiel et exclut les thèmes et les activités extérieurs à la réalité construite de la pratique du jeu (*play activity*) ou du jeu formalisé. Le système et les structures du jeu (*game*), ainsi que le rôle du joueur, gagnent peu à peu la primauté aux dépens d'un monde « extérieur » ou « réel » de plus en plus différencié. »<sup>388</sup>

Ainsi, le plan réflexif « praxéologique » ne constitue, dans les jeux narratifs, qu'une partie de l'activité interprétative des joueurs. Pour que les processus narratifs contenus dans les fictions vidéoludiques opèrent, il convient que d'autres modes d'interprétation se mettent en place. Or, si les jeux vidéo empruntent à d'autres formes médiatiques des modes de structuration du récit<sup>389</sup>, les spécificités de la médiation informatique ont abouti à l'adoption de solutions particulières, comme le rappelle Henry Jenkins :

« Si certains jeux reposent sur un récit, il y a peu de chances qu'ils le traitent de la même façon que les autres médias. Les récits ne sont pas des contenus vides qui peuvent être transportés indifféremment d'un canal médiatique à un autre. On serait par exemple bien en peine de traduire le monologue intérieur du narrateur d'*À la recherche du temps perdu* de Proust en une expérience cinématographique

---

<sup>387</sup> Les slogans publicitaires inscrits dans le registre de l'immersion sont légions « *Feel the battle* » (vivez la bataille) pour le jeu *Battlefield 3*, « *Get into it* » (Entrez dedans) pour la Gameboy, « *Take a look inside* » (Regardez à l'intérieur), « *Plongez voir* » et « *Nothing between you and the experience* » (Rien entre l'expérience et vous) pour la 3DS, par exemple

<sup>388</sup> FEENBERG, Andrew, GRIMES, Sara M. « La Rationalisation du jeu », in *Revue Appareil*, en ligne : <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=1127>.

<sup>389</sup> Ces derniers intéressent particulièrement les narratologues des *game studies*. Voir notamment MURRAY, Jane, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : MIT Press ; 1998.

convaincante. La manipulation habile du spectateur à laquelle parvient Hitchcock dans ses films à suspense, pour prendre un autre exemple, se situe quant à elle à l'opposé de ce qui constitue une réussite en terme d'esthétique vidéoludique. Nous devons donc prêter attention à la singularité du jeu vidéo en tant que médium, et en particulier à ce qui le distingue des autres traditions narratives. Y parvenir requiert toutefois des comparaisons précises, non pas l'application de vieux modèles mais une mise à l'épreuve de ces modèles face aux jeux vidéo existants afin de déterminer quelles caractéristiques ils peuvent ou non partager avec les autres médias. »<sup>390</sup>

Ainsi, les jeux vidéo se caractérisent par l'importance qu'ils accordent au « contexte spatial » du récit. En effet, toute simulation vidéoludique repose sur la (re)création d'un espace au sein duquel l'action ludique doit se déployer. Il peut s'agir des limites de l'écran, par exemple pour un jeu tel que *Pong* proposant aux joueurs de déplacer une « raquette » matérialisée par un trait vertical. Le plus souvent cependant, lorsque le récit ne se limite pas à la portion congrue de la simulation vidéoludique (représenter une partie de tennis dans l'exemple précédent), l'action du jeu se situe dans un espace bien plus complexe. Henry Jenkins désigne cette importance accordée à la dimension spatiale du récit en employant le vocable de « narration environnementale » :

« La narration environnementale peut créer les conditions nécessaires à une expérience narrative immersive d'au moins quatre façons différentes : un récit spatial peut faire référence à des récits préexistants ; il peut constituer la scène au sein de laquelle les péripéties prennent place ; il peut véhiculer de l'information narrative ; ou il peut permettre l'émergence de récits générés par le joueur. »<sup>391</sup>

On comprend mieux pourquoi, en matière de jeu vidéo, les créateurs comme les joueurs ou les critiques ont coutume de parler d'« univers du jeu » pour désigner l'ensemble des éléments dont le joueur pourra prendre connaissance durant son activité ludique. De ce fait, les chercheurs qui tiennent à caractériser le jeu vidéo vis-à-vis d'autres modes de symbolisation, tels que le cinéma ou le livre, accordent une grande importance au

---

<sup>390</sup> JENKINS, Henry, « Game Design as Narrative Architecture », in Wardrip-Fruin Noah, HARRIGAN Pat (dir), *First Person. New media as story, performance and game*, Cambridge : MIT Press, p. 117-130, traduit de l'américain par CERVILLE, Maxime sur [www.arcade-expo.fr](http://www.arcade-expo.fr)

<sup>391</sup> *Ibid.*

« *gamedesign* » pour saisir les fonctions expressives du jeu vidéo<sup>392</sup>, et plus spécialement au « *leveldesign* » lorsqu'il s'agit de traduire les processus de création des règles d'un jeu narratif en matière spatiale.

Du côté du joueur, cette importance accordée aux composantes spatiales de la narration se traduit par des formes de réflexivité singulières, puisqu'il s'agit pour lui de pouvoir, littéralement, « se situer » dans le récit. En déplaçant son avatar à l'écran, il contribue en effet à agir sur le récit qui s'offrira à lui. Cependant, la composante immersive des jeux vidéo, si elle tend à rendre plus complexe encore qu'au cinéma l'analyse de l'activité interprétative des publics, ne substitue pas l'activité du joueur à la prétendue passivité du spectateur, pas plus qu'elle ne réduit l'interprétation du jeu à une simple analyse des actions devant être conduites à l'écran.

### 3.2.2. Quête d'immersion et de réalisme : le cas des *first person shooter*.

Les industries du jeu vidéo font aux joueurs des promesses sensiblement analogues à celles que les autres industries du loisir ou du divertissement (cinéma, télévision) adressent à leurs spectateurs : en consommant leurs productions, leurs clients trouveront plaisir et distraction. Se distraire, s'abstraire du monde en faisant l'expérience d'un récit restitué dans une forme plus immersive encore qu'au cinéma constitue la proposition centrale de nombreux jeux vidéo narratifs. Des chercheurs comme Tony Fortin, Laurent Trémel et Philippe Mora y voient, dans une perspective d'inspiration marxiste, l'expression complexe d'idéologies et d'adhésions variables selon le positionnement social des joueurs et leurs socialisations<sup>393</sup>. Alexis Blanchet relève quant à lui, dans l'enquête qu'il a menée sur les relations économiques et culturelles entre Hollywood et les jeux vidéo<sup>394</sup>, des convergences très fortes entre industries cinématographique, télévisuelle et vidéoludique dès les origines de cette dernière. La recherche du spectaculaire a conduit le jeu vidéo à

---

<sup>392</sup> Voir notamment GENVO, Sébastien, *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : L'Harmattan, 2006.

<sup>393</sup> TRÉMEL, Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan, 2006.

<sup>394</sup> BLANCHET, Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Paris : Pix'n love éditions, 2010, p. 288.

adapter certaines des solutions techniques et formelles développées au cinéma et à la télévision pour produire des récits susceptibles de stimuler l'imagination des joueurs. Les jeux d'action, notamment, reposent sur des transpositions très directes des thèmes et des codes narratifs développés par Hollywood depuis les années soixante-dix. Or, de la même façon que les spectateurs de cinéma ou que les téléspectateurs décident de « croire sans y croire » aux fictions qui leur sont proposées, les joueurs disposent des capacités réflexives leur permettant de s'investir dans le maniement des jeux immersifs tout en ne s'en laissant pas « trop conter ».

À cet égard, l'étude de jeux rassemblés sous le qualificatif de « *first person shooter* » (FPS)<sup>395</sup> offre une entrée très heuristique pour saisir comment ces productions vidéoludiques ont évolué afin de permettre à leurs utilisateurs d'accéder à des modes d'engagement et de mises à distance complexes. Cette forme de jeux, caractérisée par la mise en scène de combats en vue subjective, a bénéficié d'un grand nombre d'innovations techniques depuis les années quatre-vingt-dix, tout en conservant une étonnante stabilité dans les dispositifs narratifs qu'elle propose à ses utilisateurs. On se trouve en fait confronté à un paradoxe. Les titres les plus innovants en termes purement techniques, ceux qui, pour pouvoir fonctionner, réclament les machines les plus performantes, dotées des dernières sophistications informatiques<sup>396</sup>, sont également ceux qui proposent aux joueurs des solutions de *gameplay* et de *gamedesign* parmi les plus stables dans le temps. En d'autres termes, la série considérable d'innovations techniques qu'a connue ce secteur du jeu vidéo durant sa courte histoire n'a fait évoluer ni le concept du jeu, qui reste invariablement le même (éliminer un nombre maximum d'ennemis afin de passer d'un niveau à un autre), ni la façon de représenter l'action à l'écran (utilisation de la vue subjective, présence d'indicateurs d'armes et de munitions à l'écran, univers en trois dimensions, etc.). Mais il importe moins ici de retracer l'historique des potentialités techniques mises à disposition des concepteurs de jeux, que de comprendre comment ces derniers ont concrètement asservi ces moyens à une intention invariable : plonger le joueur dans un univers en trois

---

<sup>395</sup> Les FPS sont l'archétype du jeu immersif par la proposition qui y est faite au joueur d'incarner un personnage en suivant ses actions en vue subjective (le joueur « voit » ses adversaires comme le ferait le héros qu'il commande)

<sup>396</sup> On pense notamment aux cartes graphiques accélératrices ou aux microprocesseurs de dernières générations pour les ordinateurs comme pour les consoles de jeux.

dimensions le plus réaliste possible. Pour parvenir à leurs fins, ces créateurs ont certes dû développer des solutions spécifiques à la pratique du jeu vidéo. Mais il leur a également fallu s'appuyer sur des modes de symbolisation préexistants susceptibles de guider les joueurs dans la compréhension et la maîtrise des règles du jeu.

Ainsi, les emprunts au cinéma se révèlent très directement lorsque l'on considère l'utilisation de la vue subjective comme un procédé, identique à ceux que l'on rencontre dans le cinéma classique, par lequel on cherche, par convention, à rendre le récit plus « crédible » aux yeux du spectateur. Les auteurs de l'ouvrage *Esthétique du film* rappellent ainsi que, dans la majorité des films, le travail de l'énonciateur consiste précisément à effacer les traces de son énonciation :

« Ce travail de l'énonciation est d'autant plus invisible, dans le cinéma narratif classique, qu'il est pris en charge par le code (...). Le découpage d'une scène selon quelques points de vue, le retour de ceux-ci, le champ-contre-champ, le raccord sur le regard, autant d'éléments codiques arbitraires qui participent directement du travail de l'énonciation mais que le spectateur de cinéma, par accoutumance culturelle, perçoit comme le degré zéro de l'énonciation, comme la façon "naturelle" dont se raconte une histoire au cinéma. Il est vrai que les "règles" du montage classique, en particulier des raccords, visent précisément à effacer les marques de ce travail de l'énonciation, à le rendre invisible, à faire en sorte que les situations se présentent au spectateur "comme d'elles mêmes" et que le code à un tel degré de banalité et d'usure semble fonctionner quasi automatiquement et donner l'illusion d'une sorte d'absence, ou de vacance de l'instance d'énonciation »<sup>397</sup>

L'incorporation de ces conventions permet aux spectateurs de cinéma de « tout voir » et de « tout comprendre » en même temps qu'elle les plonge dans une sorte de rêverie qui leur en fait presque oublier leur propre moi, le temps de la projection. Pour François Jost, la réflexivité du spectateur n'intervient de façon directe, durant la projection, que lorsque ce dernier est susceptible d'apprécier un procédé cinématographique (« un mouvement de

---

<sup>397</sup> AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel, VERNET, Marc, *Esthétique du Film*, Paris : Nathan, 1983, p. 201.

caméra, un raccord qu'il observera comme on apprécie la touche d'un peintre »<sup>398</sup>). De façon indirecte, cette réflexivité spectatorielle intervient lorsque l'acte d'énonciation cinématographique est perturbé par des interférences sur ce qui est montré (un trucage qui échoue à produire ses effets, un élément de cadrage ou technique mal maîtrisé, etc.).

Ces formes de réflexivité interviennent également dans les jeux vidéo narratifs, parce que le joueur est susceptible à la fois d'apprécier les procédés de mise en forme du récit, notamment lorsqu'il s'agit pour lui de « prendre en main » le jeu. De façon indirecte, la réflexivité peut intervenir comme au cinéma lorsque des éléments viennent perturber la narration. On pense ici aux fameux « bugs » d'une simulation (un personnage qui plane au dessus du sol, des murs aux angles étranges, etc.) ou encore aux comportements de personnages exécutant, au contraire, trop parfaitement les actions pour lesquelles ils sont programmés. Les joueurs disent alors que le jeu est « trop scripté », que la simulation est perturbée parce qu'ils sont susceptibles d'y lire les intentions des scénaristes, comme un spectateur qui devinerait la fin du film avant qu'elle ne lui soit présentée.

De plus, dans la grande majorité des jeux de combat, on constate la présence de scènes dites « cinématiques », servant à introduire l'action ou à établir la transition entre différentes phases du jeu. Ces scènes, le plus souvent entièrement numérisées, que le joueur peut interrompre à tout moment mais sur le déroulement desquelles il n'a aucune prise, prennent la forme de courts films d'animation. Les procédés diégétiques utilisés sont directement importés du cinéma et, de fait, ces cinématiques ne diffèrent guère de ce que les films d'action donnent à voir à leurs spectateurs durant leurs premières minutes. Alexis Blanchet y voit d'ailleurs la confirmation des liens unissant les industries du cinéma et du jeu vidéo dans les années quatre-vingt-dix :

« Si les phénomènes de convergence entre le cinéma et le jeu vidéo se confirment dans les partenariats promotionnels ainsi que dans les emprunts techniques et éditoriaux, ils se retrouvent aussi dans l'évolution même des contenus des programmes : l'apparition des séquences spectatorielles dans la syntaxe vidéoludique à partir des années 1990. »<sup>399</sup>

---

<sup>398</sup> JOST, François, « Trucage cinématographique et réflexivité » in *Littérature, modernité, réflexivité*, Paris : Honoré Champion Éditeur, 2002, p. 148.

<sup>399</sup> BLANCHET, Alexis, *op. cit.*, p. 288.

Cependant, au-delà de ces transpositions cinématographiques, le jeu vidéo diffère dans son approche narrative du fait de l'interactivité et de l'activité interprétative qu'elles signifient de la part du joueur. En effet, en agissant sur la diégèse, le joueur voit sa participation à la création de signification de l'œuvre prendre une tonalité foncièrement différente de ce qu'il advient au cinéma, comme le soulignent Baptiste Campion et Pierre Frastrez :

« En particulier, le joueur ne reprend pas par empathie les conduites et actions qu'il perçoit à l'écran : il est à l'origine d'une partie de celles-ci. Le concept de participation prend donc un sens nouveau, plus littéral, dans le contexte des jeux vidéo : la participation dans les jeux vidéo fonctionne à l'action (du joueur), et non plus à la reprise par procuration des conduites perçues. Ce retournement de la logique de participation implique un double changement dans celle-ci. Les conduites et actions du joueur sont appelées à définir non seulement celles du personnage qu'il incarne, mais aussi dans certains cas celle d'une instance narratrice démiurgique manipulant la diégèse (par exemple en déployant ses unités dans Warcraft). D'autre part, les actions opérées par le joueur sont toujours des actions sur des représentations d'un monde, et non des actions sur le monde lui-même (comme c'est le cas pour ses propres actions dans le monde réel, ou celles des personnages au sein de la diégèse). »<sup>400</sup>

Par conséquent, les problèmes qui se posent aux concepteurs de jeux vidéo sont de natures différentes de celles de leurs homologues cinéastes. Pour proposer aux joueurs un récit « crédible », une simulation qui puisse provoquer des effets d'immersion comparables voire supérieurs à ceux qui se tissent entre le spectateur et le film, il faut pouvoir orienter l'action du joueur dans un sens qui ne contrarie pas la narration et qui la rende possible. Ces efforts pour trouver des voies de compromis entre *mimesis* et *diegesis*, entre actions du joueur pour activer les mécanismes du jeu et (faire mine de) le contrôler, et réactions spectatorielles au récit qu'il contribue à activer, ont à la fois stabilisé les formes des FPS et orienté leurs évolutions.

---

<sup>400</sup> CAMPION, Baptiste, FASTREZ, Pierre, « Attitude spectatorielle et action dans les jeux vidéo », in *Recherches en communication*, n°29, 2008, p. 41.

### 3.2.3. Des transpositions créatrices pour une gestion optimale de la participation du joueur.

Ainsi, lorsqu'en 1992, la firme *ID Software* décide de donner une suite à l'un de ses titres phares, *Castle Wolfenstein*<sup>401</sup>, elle choisit de tirer profit des derniers progrès du génie logiciel pour rendre plus réaliste la représentation de l'action à l'écran. Si le but du jeu reste identique (s'échapper d'une forteresse nazie), l'apparence de cette simulation prend une toute autre forme avec l'introduction de la troisième dimension. Le titre ainsi développé s'intitule donc *Wolfenstein 3D*. L'utilisation d'une vue en caméra subjective, qui remplace la vision du personnage de profil se déplaçant dans le plan d'une salle prenant la taille de l'écran, est d'autant plus saisissante que le joueur est amené à se déplacer dans un espace clos, formé d'une longue série de couloirs labyrinthiques. Ces couloirs contiennent les actions du joueur et permettent le déroulement d'un récit simple, basé sur une tentative d'évasion entravée par l'attaque de gardes en nombre croissant et de mieux en mieux armés. La même équipe a développé une succession de jeux reposant sur les mêmes principes (*Doom*, *Doom II* et *Doom III* puis la série des *Quake*). Ils sont à chaque fois devenus des modèles du genre pour les joueurs ou les firmes concurrentes, à tel point que ces dernières ont parfois racheté la licence du logiciel de rendu en trois dimensions de ces titres pour créer leurs propres jeux<sup>402</sup>. De fait, les concepteurs de *Wolfenstein 3D* posent les bases d'une interface de jeu qui s'impose aujourd'hui encore comme un standard.

Ainsi, l'action du jeu implique que le joueur tienne compte de l'état de ses munitions et de ses blessures pour mener à bien sa mission. Or, la vue en caméra subjective (procédé de focalisation en narratologie) empêche par définition le joueur d'observer son personnage de l'extérieur. Il lui est donc impossible de constater la dégradation de l'état de santé de son avatar ou la diminution de son stock d'armement. Les concepteurs ont alors choisi de faire figurer ce type d'informations sous la forme d'indicateurs situés au bas de l'écran vidéo ; indicateurs que l'on retrouvera systématiquement dans tous les jeux du même type

---

<sup>401</sup> Voir Annexe 3.4 *Corpus des jeux étudiés*.

<sup>402</sup> On rencontre d'ailleurs souvent dans la presse spécialisée l'utilisation des termes « *doom-like* » ou « *quake-like* » pour décrire les jeux de combat en trois dimensions en vue subjective.



développés par la suite. De *Doom II* à *Battlefield 3*, deux jeux produits à presque vingt ans d'écart par deux sociétés différentes, on constate la permanence des solutions adoptées par les concepteurs pour présenter ces informations cruciales pour le joueur (voir figures 3.5. à 3.9). On notera tout juste une tendance à la simplification de ces indicateurs qui permet de laisser une plus grande place à la présentation à l'écran de l'action, ce qui est d'ailleurs rendu possible par l'amélioration du rendement des micro-ordinateurs et des consoles de jeu.

Figure 3.5 - Capture d'écran du jeu *Doom II* (ID Software 1995)



Figure 3.6 - Capture d'écran du jeu *Battlefield 1942* (Electronics Arts 2002)



Figure 3.7 - Capture d'écran du jeu *Call of Duty 2* (Activision 2005)



On voit donc que *Wolfenstein 3D* est un jeu qui, en son temps, combine subtilement tous les ingrédients du réalisme, tant dans la mise en scène de l'action que dans le maniement du personnage. Bien entendu, ce réalisme est tout relatif, ne serait-ce que parce qu'il est soumis aux limitations qui s'imposent à toute forme de représentation picturale. Comme l'indique Nelson Goodman, «le réalisme est relatif, déterminé par le système de représentation qui sert de norme à une culture ou à une personne donnée à un moment donné»<sup>403</sup>.

L'utilisation de la perspective dans ce jeu n'est qu'un exemple du fait que la perception par les spectateurs de l'espace représenté à l'écran repose sur des habitudes de lecture de l'image. Elles s'acquièrent lentement, par la fréquentation d'un système de représentation utilisé dans toutes sortes d'œuvres picturales, photographiques ou cinématographiques.

L'univers du jeu vidéo présente cependant quelques particularités en ce domaine puisque l'évolution des moyens techniques mis à la disposition des concepteurs de jeux a fait lentement varier les conventions utilisées pour dépeindre l'action. On passe en effet d'un univers en trois dimensions assez frustré dans *Wolfenstein 3D*, sans ombres ni textures, à des représentations beaucoup plus proches des images cinématographiques dans des jeux tels que *Half-life Source* ou *Unreal*, puis *Modern Warfare* ou *Battlefield* (voir figures 3.8 et 3.9) dans lesquels les effets de transparence, d'ombrages et de reliefs des objets sont restitués avec beaucoup plus de détails.

---

<sup>403</sup> GOODMAN, Nelson, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1998, p. 62.



Figure 3.8 - Capture d'écran du jeu *Modern Warfare 2* (Activision 2009)

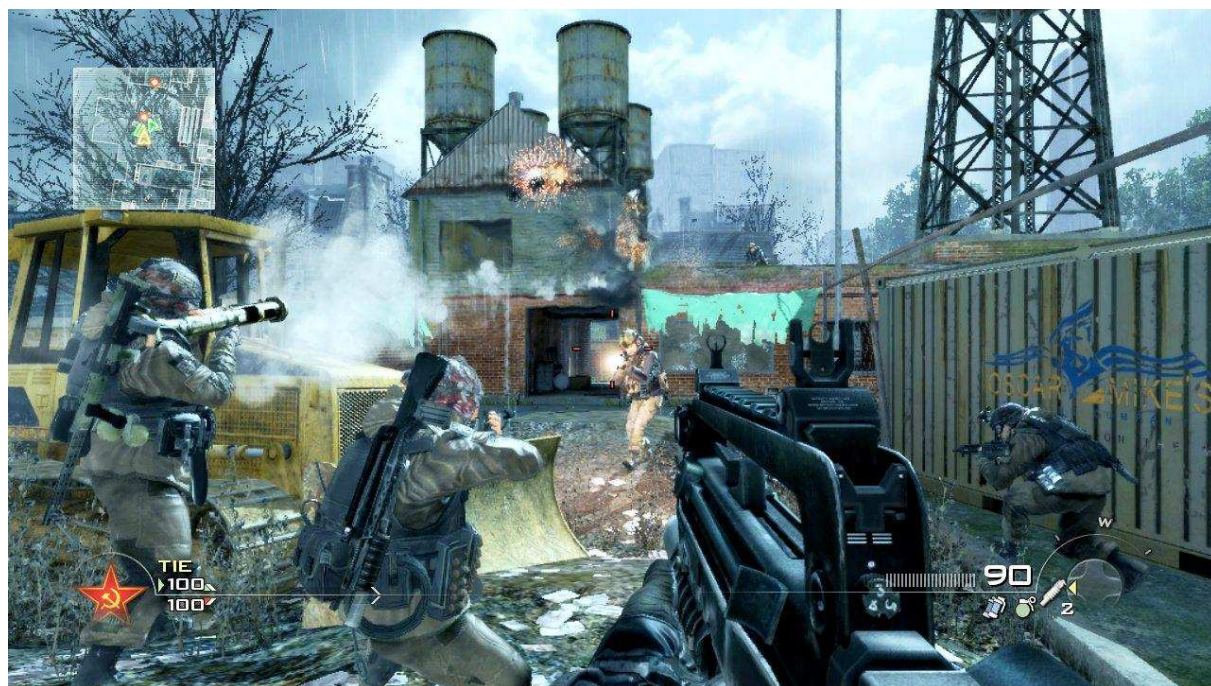


Figure 3.9 - Capture d'écran du jeu *Battlefield 3* (Electronic Arts 2011)



Les progrès qui ont été accomplis entre ces différents jeux ne doivent pas être mesurés en termes purement esthétiques mais plutôt entendus comme l'expression de ce que Max Weber appelle une « rationalité technique progressive » des moyens mis en oeuvre par les créateurs pour parvenir à leurs fins (voir section 3.2.4)<sup>404</sup>.

Les créateurs de jeu vidéo ont ainsi cherché à immerger le joueur dans un environnement de plus en plus complexe et à rendre ainsi l'action plus trépidante. Ce faisant, ils ont sélectionné, parmi ceux à leur disposition, les moyens techniques propres à renforcer le caractère immersif d'une simulation tournée vers l'exécution d'un *gameplay* spécifique. En d'autres termes, la beauté ou le réalisme des décors ne sont pas tant recherchés que le réalisme de l'action dans son ensemble. Ainsi, conserver la fluidité des animations à l'écran est primordial dans un jeu de combat. Tous les titres qui ont mis l'accent sur le réalisme du décor au détriment de cette fluidité et donc de la vitesse de déplacement du personnage par le joueur se sont rapidement soldés par des échecs commerciaux cuisants. Inversement, si des titres comme *Doom*, *Quake* ou désormais *Battlefield* et *Call of Duty* se sont imposés comme des modèles au moment de leur sortie sur le marché, c'est d'abord parce qu'ils se présentaient aux joueurs en un compromis réussi entre fluidité de l'action et qualité graphique.

Bien entendu, les critères de cette qualité graphique ont progressivement été revus à la hausse en une vingtaine d'années avec la mise au point de moteurs graphiques de plus en plus performants. Le nombre de détails présents à l'image, le rendu de la lumière et des zones d'ombres, la complexité des effets d'explosions ou de transparence sont quelques uns des facteurs dont le niveau minimum est conventionnellement fixé par la critique et les joueurs à une époque donnée selon l'état des techniques et de la concurrence. À l'heure actuelle, il est inconcevable d'imaginer un jeu de combat sur ordinateur qui ne tire pas profit des cartes accélératrices 3D pour représenter la fumée des explosions ou la brume d'un étang, ce qui restait très hypothétique au début des années deux-mille (voir figures 3.8 et 3.9, page précédente). On voit donc que ce qu'il est acceptable aujourd'hui d'envisager comme le standard du réalisme graphique correspond à ce qui, hier, était considéré comme le nec plus ultra en la matière.

---

<sup>404</sup> WEBER, Max, *Essais sur la théorie de la science*, op. cit.

Le caractère cumulatif des innovations intervenant dans le rendu graphique de ces jeux ne doit cependant pas faire oublier qu'elles ne sont développées que dans la mesure où elles servent l'action qui est représentée à l'écran : pouvoir restituer la splendeur d'une lumière automnale ne sert à rien si l'action doit se dérouler entièrement en intérieur. En revanche, la transparence des matériaux est très utilisée car elle permet aux joueurs d'abattre un ennemi placé derrière une vitre, satisfaisant ainsi doublement leur désir de destruction en affectant aussi bien le décor que leur adversaire. Par ailleurs, ce type d'effet permet d'envisager des scénarios de combats plus complexes, le joueur pouvant par exemple être repéré de ses ennemis avant même de pénétrer à l'intérieur d'une pièce. Inversement, les ombres autorisent bien souvent la détection des ennemis placés en hauteur et pourtant situés hors du champ de la caméra subjective.

Le réalisme de l'action se mesure également aux comportements des adversaires. Totalemment privés d'initiative dans les premiers jeux de combats, ceux-ci ne faisaient rien d'autre que se placer directement dans le champ de vision du joueur en tirant tous azimuts. Peu à peu, les développeurs de jeux ont cherché à supprimer les déplacements erratiques de ces personnages et à augmenter la précision de leurs tirs. Le jeu *Half-life*<sup>405</sup> marque un tournant décisif en matière d'intelligence artificielle des opposants en scénarisant à un niveau encore jamais atteint leur comportement de combat. Loin de s'offrir en chair à canon pour joueur brutal, ces derniers planifient en groupe leurs attaques et tendent des embuscades ; blessés, ils se replient et donnent l'alerte, etc. D'autres équipes de développement (*Id Software* avec *Quake* notamment) ont, quant à elles, rapidement tiré profit de l'idée selon laquelle aucun adversaire n'est plus imprévisible qu'un joueur humain. Elles ont donc mis l'accent sur le mode multijoueurs de leurs titres en privilégiant la fluidité de l'action sur la qualité des décors ou la scénarisation des affrontements, afin de ne pas allonger outre mesure les temps de chargement des programmes en réseau ou sur Internet à une période où le haut débit n'était pas encore en vigueur.

L'histoire interne de ce type de jeux est donc gouvernée par une série de transpositions, d'un titre à l'autre, d'une interface aux éléments relativement stables, progressivement

---

<sup>405</sup> Voir en Annexe 3.4 *Corpus des jeux étudiés*.

améliorée dans ses aspects graphiques ou dans la programmation du comportement des acteurs du jeu, ceci afin d'accroître le réalisme de la simulation. Cette histoire n'est cependant pas continue et certaines évolutions ont parfois conduit à des impasses ou à des bégaiements. Le nombre d'armes disponibles, par exemple, passé une période de surenchère, s'est stabilisé aux environs de la dizaine, un arsenal plus important ne permettant pas aux joueurs d'y accéder rapidement (puisque le clavier numérique ne compte que dix touches différentes, de 0 à 9). Le degré de difficulté global des jeux a également été rationalisé de manière à satisfaire différentes catégories de joueurs, des débutants aux experts (fréquemment qualifiés de « *hardcore gamers* »). On rencontre plutôt aujourd'hui trois niveaux de difficultés (facile, moyen, difficile) au lieu des cinq à sept niveaux des débuts dont les échelons intermédiaires semblaient peu utiles.

Mais l'uniformisation du format de ces jeux et le fait qu'ils instaurent un dialogue entre les joueurs et leurs machines sous une forme stabilisée, ne peuvent être compris uniquement au travers des soubresauts d'une histoire de courte durée qui se limite aux changements intervenus dans certains secteurs de la sphère informatique.

#### **3.2.4. Les *first person shooter*, armes de recul interprétatif ?**

Dans les jeux vidéo, et singulièrement dans ceux qui, à l'instar des FPS, proposent des simulations d'actions violentes, une grande partie de l'activité du joueur/spectateur consiste à s'engager émotionnellement dans la représentation (« vivre » ce qui est à l'écran), tout en sachant très bien que ce qui est vécu n'est pas réel. Ce fait s'avère, on l'a dit, semblable à ce qui se produit pour le spectateur au cinéma, à la différence près que le joueur doit conserver paradoxalement une maîtrise réflexive de ses actions pour garder le contrôle du jeu et de la diégèse.

Au cinéma, si la réflexivité spectatorielle reste possible, l'expérience du film s'inscrit cependant majoritairement dans « l'oubli de soi ». Jean-Pierre Meunier et Daniel Peraya en viennent d'ailleurs à considérer paradoxalement l'absence du spectateur comme un signe de son activité au cinéma :

« Le spectateur d'images ne se sent pas occuper un « ici » séparé d'un « là-bas », il ne se sent vraiment ni près ni loin des êtres irréels qu'il perçoit ; bref, il ne se sent nulle part. Il sait, ou sent, que son point de vue est absolu, que tourner autour des objets irréels ne lui ferait pas découvrir des réalités autres que celles qu'il constitue imaginativement et il en oublie la sensation même d'avoir un point de vue. »<sup>406</sup>.

Ce qui se trame au sein des jeux vidéo est d'un autre ordre, puisque le point de vue du joueur est constitutif du *gameplay*, spécialement dans les FPS. Cependant, l'aspect spectaculaire de ce qui est montré au joueur (explosions, scènes de destruction, mais aussi morts en série) pose problème. Si être témoin de telles scènes peut se concevoir au cinéma, précisément par cet « oubli » du point de vue spectatorial, les joueurs se font acteurs des scènes de massacre qui se déroulent sous leurs yeux. En prenant un peu de recul, on peut dès lors être surpris que les amateurs de jeux de combat admettent l'idée de passer plusieurs heures face à l'écran de leur ordinateur à massacrer un nombre incalculable d'ennemis sur la base d'un scénario souvent très frustré, bref à participer à une action pour le moins irréaliste dans un univers en trois dimensions qui, lui, est sensé s'exprimer avec tous les accents du réalisme.

Il faut en fait admettre, pour reprendre les propos du psychologue D.W. Winnicott, que le jeu constitue un espace imaginaire au sein duquel les activités symboliques des individus permettent de réorganiser la réalité, ce qui s'avère être sans conséquence sur la vie ordinaire de ces derniers<sup>407</sup>. Et, bien que reposant sur des dispositifs numériques, les jeux de combat n'ont pas cette faculté que l'on prête un peu naïvement à l'informatique de rendre plus immédiate et prégnante la communication entre l'utilisateur et sa machine, de réduire la fracture entre la réalité et ses représentations, comme le rappelle Jean-Claude Passeron :

« La sociologie de la réception des œuvres voit, dans le cas de l'image, son urgence et peut-être sa fécondité, marquées a contrario par l'intempérance du discours d'époque qui, dopé par les développements des médias capables de multiplier les formes et les acheminements de l'image, se plaît à lui prêter

---

<sup>406</sup> MEUNIER, Jean-Pierre, PÉRAYA, Daniel, *Introduction aux théories de la communication : analyse sémiopragmatique de la communication médiatique*, Paris : De Boeck, 2004, p. 179-180.

<sup>407</sup> WINNICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, Paris 1984, 212 p.



de confiance une « force » à nulle autre pareille, dont l'efficace serait fondée sur une « intensité » de la communication, une « facilité », une « immédiateté » de la réception et autres pouvoirs révolutionnaires plus souvent célébrés ou déduits *more emphatico* (comme le voit chez McLuhan) qu'observés ou soumis à expérimentation . »<sup>408</sup>

Si l'image, y compris numérique, ne présente pas un caractère d'évidence aux yeux de ceux qui tentent de l'interpréter, il convient également de préciser que les jeux vidéo ne se livrent jamais aux joueurs sans discours d'accompagnement. Dès les premiers opus des FPS, des textes introductifs venaient cadrer la simulation. Ainsi, un court récit expliquant au joueur quel personnage il allait incarner (un résistant prisonnier dans *Wolfenstein 3D*) et quelle serait sa quête (s'échapper d'une forteresse nazie dans le même jeu). Désormais, les scènes cinématiques qui ouvrent ce genre de jeux et ponctuent les niveaux sont aussi riches en dialogues que peuvent l'être des films d'actions hollywoodiens. Au reste, la filiation des jeux vidéo et du cinéma fournit aux joueurs des moyens leur permettant de mettre à distance les scènes qu'ils contribuent à créer, notamment en leur fournissant des occasions de vivre l'effroi au cinéma. Ainsi, comme le souligne Emmanuel Ethis, la dimension collective du cinéma renforce ces deux tendances contradictoires de mise à distance du réel et d'entrée dans la fiction :

« Sans doute la peur au cinéma permet-elle mieux que n'importe quelle émotion de ressentir ce que signifie « être spectateur », mais également le plaisir de n'être « que spectateur », un plaisir sécurisant où l'on peut s'abandonner à voir de près la forme de nos frayeurs ». »<sup>409</sup>

Comment ne pas saisir, en effet, que c'est précisément ce genre d'expériences qui permet à l'industrie du jeu vidéo de proposer à ces joueurs de nombreuses productions fondées sur les mécanismes de l'effroi, du suspense ou de la violence ? Sans cet apprentissage de ce qu'est être spectateur au cinéma, il serait impossible de proposer à un joueur solitaire des représentations interactives plus immersives encore. Ainsi, les joueurs ne doivent sans doute pas leur propension à accepter un concept de jeu aussi violent aux particularités de la médiation informatique, mais plutôt aux nombreuses références cinématographiques ou

---

<sup>408</sup> PASSERON, Jean-Claude, *op. cit.*, p. 267-268.

<sup>409</sup> ETHIS, Emmanuel, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, 2009, p. 25.

littéraires qui proposent des univers narratifs assez semblables à ceux qui sont restitués dans les titres de jeu de combat. De James Bond à Rambo, en effet, il est possible d'énumérer un grand nombre de films opposant un héros quasi-invincible à une cohorte d'ennemis dépersonnalisés, substituables les uns aux autres. La figure emblématique du « méchant », ennemi particulièrement pervers et coriace souvent représenté dans ces fictions, est d'ailleurs parfois présent dans les jeux de combats sous la forme du « *big boss* », adversaire mieux armé et plus résistant que les autres, dont l'élimination ouvre les portes du niveau de jeu suivant.

Pour autant, et même pour une activité en apparence aussi frustrante que celle qui consiste à éliminer le plus grand nombre possible d'adversaires, il n'est pas possible de réduire l'activité interprétative des publics de ces divertissements informatiques à l'univocité de leur concept de jeu. En montrant que les jeux de combats entretiennent des contacts avec d'autres formes culturelles, il n'est pas question ici d'affirmer que l'on joue à ces jeux comme on lit un roman policier ou comme on regarde un film d'action. Il s'agit plutôt de souligner combien ces références culturelles servent de cadre à la réception de ces jeux par leurs publics, un cadre qui dépasse donc nettement les frontières de la médiation informatique.

Reste à déterminer si l'usage de tels jeux peut receler des formes de réflexivité, de retours sur soi et sur le rapport entretenu aux récits produits (dans le cadre du jeu ou extérieurs mais utiles à son interprétation). Le caractère violent de ces simulations, en effet, laisse plutôt entendre une activité tenant davantage du défolement que de la réflexion. Pourtant, comme nous le rappellent Norbert Elias et Eric Dunning, dans l'ouvrage qu'ils consacrent à la violence dans le sport, les loisirs que l'on qualifie généralement de violents n'apparaissent pas dans les sociétés modernes afin de « décharger » des pulsions agressives mais, bien au contraire, pour pallier les manques de stimulation qu'impose l'autorégulation des comportements individuels :

« Dans une société de plus en plus régulée, comment les êtres humains pouvaient-ils goûter ensemble et en quantité suffisante une excitation agréable, sans risques de désordres et de blessures socialement inacceptables ? L'une des

solutions à ce problème en Angleterre fut, comme on l'a vu, l'émergence de passe-temps sous la forme de ce que l'on appela « sport »<sup>410</sup>.

Aussi, les industries vidéoludiques, en proposant aux spectateurs comme aux joueurs des divertissements mettant en scène des comportements violents, répondraient bien à cette fonction de stimulation contenue dans leurs promesses d'expériences immersives. Par ailleurs, ce cantonnement moderne de la violence rejoint un autre phénomène anthropologique majeur incarné par l'effacement de la mort du quotidien des individus. Les simulations proposées aux joueurs dans les FPS ne mettent pas en scène une mort de nature très différente de celle, rendue anonyme et dépersonnalisée, qui caractérise la plupart des sociétés occidentales. Et de fait, même les catastrophes et les guerres, en fournissant leurs contingents de cadavres en masse évoqués plus qu'ils ne sont montrés, viennent renforcer le silence qui entoure la question de la mort dans les sociétés modernes. Dans son étude diachronique des représentations de la mort, Philippe Ariès relève ainsi les incapacités tant individuelles que collectives à affronter l'idée de la mort :

« Un lourd silence est ainsi étendu sur la mort. Quand il se rompt, comme parfois dans l'Amérique du Nord, aujourd'hui, c'est pour réduire la mort à l'insignifiance d'un événement quelconque dont on affecte de parler avec indifférence. Dans les deux cas, le résultat est le même : ni l'individu ni la communauté n'ont assez de consistance pour reconnaître la mort »<sup>411</sup>

Les FPS présentent en fait une image paradoxale de la mort, à la fois hyperprésente et effacée. Dans les nombreux FPS reproduisant le conflit de la seconde guerre mondiale, par exemple, le fait d'incarner un soldat héros<sup>412</sup>, capable de tuer de très nombreux ennemis (nazis ou japonais) permet de renouer avec la tradition hollywoodienne du film de guerre<sup>413</sup>. *A priori*, donc, la guerre y est héroïsée et personnalisée, et la dimension aléatoire et industrielle de la mort marquant les conflits modernes semble effacée au profit

---

<sup>410</sup> ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris : Fayard, 1994.

<sup>411</sup> ARIÈS, Philippe, *L'homme devant la mort. T2. La mort ensauvagée*, Paris : Le seuil, collection Points, 1977, p. 322.

<sup>412</sup> A propos de ce processus de héroïsation du conflit, voir PUISEUX, Hélène, *Les figures de la guerre. Représentations et sensibilités 1839-1996*, Paris : Gallimard, 1997.

<sup>413</sup> Voir à ce sujet HUGUES, Philippe, COUTEAU-BÉGARIE, Hervé, *Le cinéma et la guerre*, Paris : Éditions economica, 2006.

de récits centrés sur quelques personnages (celui incarné par le joueur ainsi que ses coéquipiers). Pour que le jeu puisse se dérouler, tout est fait pour simuler le fait que la participation « active » du fantassin a un sens dans le conflit et est susceptible de peser sur son issue.

Cela étant, que cela soit dans les modes solitaires avec la sauvegarde, ou surtout dans le mode multijoueurs avec le « *respawn* » (réapparition du joueur dans la partie malgré la mort de son personnage), le joueur est confronté en permanence à la « mort » de son héros. Celui-ci « renaît », certes, mais le côté « systématique » de la mort dans un conflit est partiellement restitué, y compris dans les versions les plus récentes de ces jeux, par la présence de mines ou de barrages d'artilleries. Jouer à ce genre de jeux ne prive donc pas les joueurs de recul par rapport aux scènes qu'ils simulent. Les serveurs de jeux en portent la trace, depuis le choix des pseudos (tirés de noms de soldats réels ou fictifs) jusqu'aux échanges visant à évaluer la pertinence historique de séquences de jeu ou les rapprochements qui peuvent être faits de récits cinématographiques ou littéraires. Des joueurs captent ainsi des séquences de jeu (réalisées en solo ou avec un « clan » en mode multijoueurs), afin de reproduire des scènes représentées dans des séries télévisées telles que *Band of Brothers* (l'attaque du manoir de Brécourt dans le jeu *Call of Duty*), des livres de mémoires (*With the old breeds*, sur le site [www.theoldbreed.com](http://www.theoldbreed.com)) ou des films (la scène de débarquement allié du film *Il faut sauver le soldat Ryan* reproduite dans *Call of Duty 2* ou *Day of Defeat*). Ces partages réflexifs vont d'ailleurs jusqu'à s'observer sur les réseaux sociaux rendant compte de la guerre vue par des soldats sur des théâtres d'opérations tels que l'Irak ou l'Afghanistan. En reprenant les codes des montages vidéo de scène de FPS (vue subjective, générique de fin avec logos, éventuellement musique et montage rythmé) pour insister paradoxalement sur le caractère réaliste de ce qu'ils vivent, ces soldats mettent à distance à la fois leurs expériences au combat (voir figure 3.10, page suivante) et leurs activités vidéoludiques (voir figure 3.11, page suivante).

**Figure 3.10 - Capture d'écran de la vidéo « heavy firefight in afghanistan »**  
([http://youtu.be/y\\_uXes48uY0](http://youtu.be/y_uXes48uY0))<sup>414</sup>

---

<sup>414</sup> Ce clip vidéo, monté à partir d'images tournées *via* la caméra portée sur le casque d'un soldat américain en opérations en Afghanistan, reprend certaines conventions utilisées par les joueurs en réseau de FPS pour mettre en scène leurs exploits : vue subjective, plans sur le reste de la section en action. D'autres clips mêlent musique et slogans patriotiques aux images de guerre, mais sont rapidement retirés ou censurés. Voir requêtes « *helmet cam afghanistan* » sur le site [youtube.com](http://youtube.com).



Figure 3.11 - Capture du clip vidéo dédié au jeu *Battlefield 3* (<http://www.youtube.com/watch?v=45mA62KT8S0>)



En ce sens, les FPS ne contribuent pas, de façon univoque, à euphémiser la mort. Ils permettent tout au moins d'en donner un aperçu, fut-ce par comparaison avec des conflits réels. Le fait qu'après avoir épuisé le filon de la seconde guerre mondiale et évoqué le conflit au Vietnam, la plupart des FPS actuels mettent en scène des guerres contemporaines (contre le terrorisme, sur les théâtres d'opérations afghans et irakiens

notamment) donne tout au moins une représentation à des guerres qui, sur les médias télévisuels notamment, sont presque tues. Il semblerait d'ailleurs que ces FPS puisent désormais une partie de leurs modes d'énonciation du côté de ceux qui caractérisent les rares reportages réalisés sur ces conflits. On pense notamment ici aux reportages tournés par les équipes « embarquées » aux côtés des armées américaines et anglaises dans les guerres d'Irak et d'Afghanistan.

Cependant, l'industrie vidéoludique propose également à ses joueurs des sociabilités ancrées dans des réalités bien moins tragiques que celles qui sont évoquées ici. En effet, aux côtés du succès incontesté des FPS, cette industrie mise également, depuis le milieu des années deux-mille, sur d'autres expériences de jeu, très éloignées de ces univers guerriers. Il en est ainsi des jeux vidéo musicaux qui permettent, eux aussi, de saisir les logiques d'hybridation de formes et de contenus à l'œuvre dans le secteur vidéoludique.

### **3.2.5. Sociabilités vidéoludiques et jeux vidéo musicaux.**

Les jeux FPS étudiés plus avant tirent profit, cela a été dit, du maximum de ressources techniques disponibles sur le marché *hardware*. Les derniers opus de ce genre de jeux sortent donc systématiquement sur les consoles de salons les plus récentes et exploitent des ordinateurs datant rarement de plus de deux ans. Ils s'inscrivent donc plutôt dans une histoire matérielle du jeu en lien avec l'équipement domestique des familles. De fait, depuis sa création, le jeu vidéo a progressivement quitté l'espace public ayant contribué à sa création (équivalent du flipper) pour investir l'espace domestique, *via* le développement de la micro-informatique et des consoles de salon. Les consoles se sont peu à peu miniaturisées pour devenir portables, et le jeu vidéo s'est porté vers d'autres supports mobiles, et notamment vers les téléphones portables. Ces évolutions ont ainsi permis au jeu vidéo de quitter en partie l'espace privé pour retrouver une place dans l'espace public. Parallèlement, l'apparition d'Internet et des modes de jeux multi-joueurs d'une part, l'évolution des consoles de salon vers des stations de jeu familial d'autre part, ont contribué à renforcer la dimension collective du jeu vidéo et à élargir notablement l'assise de ses publics. Cela étant, on ne joue pas tout à fait aux mêmes jeux sur les différents supports proposés désormais. Plus précisément, les différents genres de jeux ne sont pas

joués dans les mêmes proportions lorsque l'on passe d'un téléphone ou d'une console portable à une console de salon, et d'une console de salon à un ordinateur. Il convient de considérer que les modèles culturels utilisés pour développer ces jeux ont varié dans le temps et se sont adaptés aux différents supports techniques. Ainsi, le modèle télévisuel (références ou emprunts aux jeux télévisés, place de la simulation sportive ou de la musique populaire, etc.) semble s'être progressivement imposé sur les consoles de salons, notamment pour la plus accessible d'entre elles actuellement, la *wii*. Alors que les FPS restent majoritairement joués sur ordinateur, de nouveaux genres de jeux ont fait leur apparition sur console pour satisfaire des publics aux profils sociaux plus diversifiés. Les jeux de simulation sportive destinés à des âges différents (par exemple *Mario Kart* pour un public élargi aux plus jeunes, *Dirt* pour des joueurs de rally plus aguerris) et surtout les jeux musicaux ont progressivement occupé le devant de la scène vidéoludique. De ce fait, peut-on désormais observer les effets d'un « jouer ensemble » sur les publics du jeu vidéo, à l'image d'un « lire ensemble » ou d'un « voir ensemble » <sup>415</sup> ? Le jeu vidéo autorise-t-il le partage collectif d'émotions, au-delà des cercles familiaux et amicaux ainsi que des formes de réflexivité médiatisées équivalentes à celles observées dans les sites de rencontre ou le web social ? Les jeux vidéo musicaux, parce qu'ils reposent sur des re-médiations d'émissions de télévision (voir section 3.2.5) et qu'ils reposent, plus que d'autres jeux sur console, sur des modes de jeux multijoueurs, s'avèrent particulièrement intéressants pour explorer ces thématiques.

Comme pour les FPS, il est utile d'opérer un retour historique permettant de saisir les origines de tels jeux. La technologie a permis d'opérer des changements dans le régime d'intégration de la musique au jeu vidéo. Mais les avancées techniques ayant marqué le secteur du jeu vidéo durant les deux dernières décennies n'expliquent pas, à elles seules, la prise en compte progressive des possibilités offertes par la gestion du son dans un jeu vidéo en termes de *gameplay*. Pour saisir les origines de cette évolution, il faut en effet, comme nous y invite Patrice Flichy, s'intéresser au « cadre d'usage » de ces productions numériques :

---

<sup>415</sup> On pense ici respectivement aux travaux de Roger Chartier sur les communautés de lecteurs et d'Emmanuel Ethis sur les dimensions collectives du spectacle cinématographique.

« Le cadre d'usage a donc une double fonction, d'une part une fonction cognitive et symbolique et, d'autre part, il permet d'organiser les interactions des acteurs avec l'objet technique et des acteurs entre eux. Il permet aussi de se repérer dans le monde des objets et dans les relations des personnes avec les objets et, par la suite, d'organiser les interactions. Dans la tradition de l'interactionnisme symbolique, les individus agissent avec les objets en fonction du sens que ces objets ont pour eux, et ce sens se construit au cours des interactions sociales. »<sup>416</sup>

En passant des bornes d'arcade aux consoles de salon puis aux dispositifs numériques mobiles (consoles portables et *smartphone*), les jeux vidéo ont, en effet, été façonnés par « les interactions sociales construites à travers la technique », et non uniquement par des innovations techniques autorisant des perfectionnements logiciels. De fait, les premières consoles de jeu vidéo n'embarquaient pas les capacités matérielles et logicielles leur permettant de générer des sons autres que basiques, constitués d'assemblages de *bips*. Il s'agissait essentiellement de produire des bruitages voire un fond musical reconnaissable dans un univers sonore contraint : celui des salles d'arcades ou des arrière-salles des bars. Sur la base d'un encodage binaire, les techniciens, ingénieurs et créateurs d'effets sonores des premiers dispositifs de jeux électroniques ont repris à leur compte les solutions développées dans d'autres supports de jeu, tels que les flippers. Le principal défi à relever par ces équipes revenait à créer, dans une économie du manque de moyens matériels et logiciels, un univers sonore identifiable et susceptible de se distinguer des autres bornes d'arcades voisines.

Boucles, distorsions sonores en tous genres et rythmes répétitifs constituaient l'essentiel de ce qui était proposé à l'écoute des joueurs ; un essentiel qui signe aujourd'hui encore les débuts de l'histoire du jeu vidéo. Les sons de *Pong*, *Pacman* ou bien encore *Space invaders* sont ainsi couramment repris lorsqu'il s'agit de mettre en scène l'histoire des jeux vidéo. Reste que ce qui a fait le succès sonore des premiers jeux dans l'espace public s'accommodait assez mal d'un partage de l'espace domestique. Ainsi, lorsque les consoles de jeu ont investi le salon, notamment, le caractère simpliste et redondant des premières musiques de jeu n'a pas toujours rendu possible leur présence dans le cadre familial. De la même façon, lorsque ces mêmes consoles sont devenues portables, les injonctions

---

<sup>416</sup> FLICHY, Patrice, « Technique, usage et représentations », *op. cit.*, p. 165.



familiales ou sociales visant à baisser ou couper le son ont accompagné la diffusion du jeu vidéo dans les espaces publics comme privés, à tel point que l'option visant à supprimer le son et/ou la musique du jeu constitue un invariant de ce média.

Pourtant, les évolutions qui ont façonné ce secteur ont abouti à la création de jeux au sein desquels la musique a pris une importance essentielle. Soit parce que la musique intervient centralement dans le *gameplay*, soit parce qu'elle contribue à renforcer la dimension immersive du jeu, lorsque ce dernier est marqué par une forte composante narrative. C'est le cas des jeux musicaux presque systématiquement cités en exemple du genre que sont *Guitar Hero* et *Rockband*. Ces titres font, en effet, partie des jeux vidéo sur console les plus vendus, et ont été déclinés en de très nombreuses versions depuis leur sortie il y a un peu plus de dix ans<sup>417</sup>. Chaque opus de ces jeux décline un répertoire différent, couvrant des genres allant du hard rock à la pop des années soixante. Ils sont également emblématiques du genre parce qu'ils se classent, avec les jeux de simulation sportive, parmi les titres les plus « appareillés » de l'industrie du jeu vidéo sur console.

Les joueurs de *Guitar Hero* ou de *Rockband* ont entre les mains une manette qui reprend la forme d'un instrument de musique, ce qui identifie immédiatement le genre de ces jeux et les distinguent de la plupart des autres productions utilisant les manettes standards livrées avec les consoles (voir figures 3.12 et 3.13). Ces manettes ne sont pas indispensables au joueur mais sont le plus souvent livrées avec le jeu.

---

<sup>417</sup> Voir Annexe 3.4 *Corpus des jeux étudiés*.

Figure 3.12 - Contrôleurs pour le jeu *Guitar Hero* (source *hightech-edge.com*)



Figure 3.13 - Contrôleurs pour le jeu *Rockband*



Ces titres proposent au joueur une expérience de simulation musicale. Il s'agit, à l'aide d'une manette, d'endosser le rôle d'un musicien (guitariste, chanteur, bassiste, batteur ou bien encore DJ). En enchaînant les combinaisons de touches au rythme des informations affichées à l'écran, le joueur progresse dans le jeu, jusqu'à devenir une « légende du Rock ». Chaque tableau est constitué par une chanson ou un morceau de musique choisi

par le joueur dans une liste de plusieurs dizaines de titres. Le principe général consiste à reproduire, en rythme et dans le temps imparti par la chanson « jouée », les séries de notes représentées par des pressions sur les touches de couleurs de la manette lorsque le signal correspondant est affiché à l'écran (voir figures 3.14 et 3.15). Echouer expose le joueur aux huées de son public virtuel. Ces titres se différencient par le type de répertoire qu'ils proposent, dans un spectre allant du hard rock à la musique électronique en passant par la variété internationale actuelle ou passée telle que les chansons de *Beatles*<sup>418</sup>. Le *gameplay* varie également, *Rockband* insistant sur la dimension conviviale – collaborative ou compétitive – d'une expérience pouvant être jouée simultanément par quatre personnes.

Figure 3.14 - Capture d'écran du jeu *DJ Hero 2*



<sup>418</sup> La liste des titres contenus dans chacun des opus de ces jeux est consultable sur les sites [www.rockband.com](http://www.rockband.com) et [hub.guitarhero.com](http://hub.guitarhero.com)

Figure 3.15 - Capture d'écran du jeu *Rockband Beatles*



Rassemblés autour d'un téléviseur, équipés de tous les attributs d'une formation de rock standard, les joueurs sont donc invités à participer à une performance musicale virtuelle. Les contrôleurs de jeu, qui sont spécialement développés pour eux, doivent non seulement permettre aux joueurs de mimer l'action, mais encore de réaliser plus aisément les combinaisons de touches qui sont attendues d'eux. La forme de ces « manettes » ne doit cependant pas tromper : en dehors de la batterie voire de la platine de DJ, le fait de jouer n'exige ni ne crée aucune compétence proche de celles nécessaires à la maîtrise d'un véritable instrument de musique. En effet, ce qui importe dans le jeu est essentiellement de tenir le rythme et d'exécuter des combinaisons de touches. La gestuelle à mettre en œuvre n'a rien à voir avec celle qui est exigée lors d'une véritable performance musicale. Les contrôleurs de jeu en forme de guitare/basse, de loin les plus répandues, ne diffèrent en fait d'un contrôleur classique que par la forme et l'emplacement des boutons. Tout le reste n'est que *decorum* permettant de mieux se mettre en scène en musicien, sans avoir à jouer, ni même savoir jouer véritablement de la musique. La batterie ou la platine de DJ exigent en revanche un peu plus de compétences de la part du joueur, en le plaçant dans la situation de devoir reproduire plus finement la gestuelle exigée d'un instrument de musique. Mais la comparaison s'arrête à cette imitation superficielle de la gestuelle et à

l'usage de facultés de coordination. Les contrôleurs de jeu n'ont pas vocation à reproduire des notes et des accords pouvant être joués par ces instruments. Cela revient à dire qu'en tenant le rythme des pressions de touches exigées des signaux affichés à l'écran, le joueur peut très bien progresser dans le jeu en se passant de la musique.

Comment comprendre cette étrangeté voulant que l'on place le ou les joueurs dans la situation de faire semblant de jouer de la musique, alors même qu'il leur serait presque possible de couper le son de la télévision tout en continuant de jouer ? Cette situation tire son fondement d'une série d'adaptations inscrites au croisement de l'histoire du jeu vidéo et de la télévision. Des adaptations qui ont eu pour finalité de proposer des expériences de jeu à la fois réalistes et accessibles au plus grand nombre dans l'espace domestique. Ces dernières sont d'abord perceptibles *via* certains des aspects matériels encadrant l'usage de ces jeux vidéo musicaux. Elles signent l'existence de rationalisations techniques intervenues dans ce secteur, pour reprendre le terme qu'utilise Max Weber afin de désigner ces processus donnant une réponse technique à une finalité culturelle. En effet, sur la base des moyens matériels et logiciels disponibles, l'industrie du jeu vidéo a mis à la disposition des joueurs des interfaces leur permettant de simuler de façon de plus en plus réaliste la performance musicale à laquelle ils sont censés prendre part.

Les premiers jeux de simulation musicale sont apparus dans un environnement favorable au développement de telles solutions techniques : le Japon. En effet, ce pays, moins marqué que les autres pays occidentaux par la privatisation des loisirs, est caractérisé par la permanence d'un marché dynamique des bornes de jeux vidéo d'arcade. Ce secteur reste, en Asie, associé aux sociabilités amicales et professionnelles qui se déploient dans la sphère publique, notamment à la sortie du lycée ou du bureau. Ainsi, les jeux *Guitarfreaks* (voir figure 3.16 page suivante) ou *Dance Dance Revolution* de Konami ont fait leur apparition au Japon dès 1998. Ils proposaient aux joueurs de s'emparer de guitares ou de micros pour jouer dans des salles d'arcade, sur des dispositifs techniques proposant une synthèse entre jeu vidéo (*gameplay* inspirés des jeux d'arcade) et karaoké (synchronisation sur une bande sonore à l'aide d'indices visuels)<sup>419</sup>.

---

<sup>419</sup> On trouvera une représentation d'un joueur de jeu vidéo musical sur borne d'arcade dans l'une des scènes du film *Lost in translation* de Sofia Coppola, réalisé en 2002.

Figure 3.16 – Borne d'arcade pour le jeu Guitarfreaks (Konami)



Le passage de la borne d'arcade à la console de jeu – signifiant ainsi de l'espace public à l'espace domestique –, a suivi les mêmes voies que celles des autres jeux de simulation (Formule 1 ou de pilotage d'avion). On observe notamment une miniaturisation et une simplification des manettes permettant de se rapprocher des contrôleurs de jeux déjà existants sur console ou ordinateur. Ainsi, sur les manettes en forme d'instruments de musique des jeux vidéo musicaux sur console, on retrouve les mêmes codes couleurs que sur les boutons des manettes classiques (rouge, vert, bleu, jaune). De la même façon qu'il n'est pas question d'apprendre à conduire au volant d'une formule 1 virtuelle, le maniement des instruments de musiques factices n'a rien à voir avec un apprentissage musical favorisé par le jeu vidéo. Mais ce que proposent ces jeux renvoie à tout autre chose que la pratique musicale amateur. En utilisant la télévision pour projeter les images générées par les consoles qui les accueillent, ces jeux ont poussé jusqu'au bout la logique de re-médiation télévisuelle et proposent à leurs utilisateurs de revivre, de façon renouvelée, de « grands moments de télévision » en famille ou entre amis.



### 3.2.6. Spectacularisations télévisuelles et re-médiations vidéoludiques.

En proposant de remodeler tant les formes que les contenus d'émissions musicales populaires de télévision, les jeux vidéo musicaux constituent un exemple de « re-médiation » entre productions vidéoludiques, télévisuelles et musicales, selon l'expression proposée par Jay David Bolter et Richard Grusin dans leur ouvrage *Remediation: Understanding New Media*<sup>420</sup>.

Ainsi, les scènes cinématiques qui introduisent chaque tableau du jeu, mais également celles qui apparaissent à l'écran alors que le joueur exécute les mouvements qui sont exigés de lui par le *gameplay*, reprennent des conventions d'énonciation télévisuelle. Elles font référence à des retransmissions de concerts, d'émissions de variétés, ou même de documentaires télévisés présentant le travail des musiciens en studio : plans larges montrant une foule enthousiaste à l'aide de caméras montées sur des grues, plans serrés sur les musiciens, gros plans sur les visages ou les mains lors des solos instrumentaux. De même, les effets de lumières et les types de décors sont reconstitués en images de synthèse, en tenant compte de la période représentée (voir figures 3.14 et 3.15 plus avant). Cette intégration d'éléments médiatiques utilisés à la télévision relève de ce que David Bolter et Richard Grusin qualifient de procédé d'« immédiateté transparente » : le média jeu vidéo s'efforce de s'effacer au profit de la représentation télévisuelle qu'il simule.

Cependant, on ne met pas en scène de la même façon un concert des Beatles dans les années 1960 et un concert de musique électronique des années 2010. Comme dans toute simulation, la notion de réalisme est importante, mais cette dernière se mesure à l'aune des systèmes de représentations qui servent de normes aux individus (voir section 3.2.3). Aussi, rendre crédible la représentation d'un concert des années soixante-dix peut passer par l'utilisation de codes et archétypes visuels (teinte de l'image, retro-design) s'appuyant davantage sur les captations et les retransmissions télévisuelles qui en ont été faites à l'époque que sur les effets visuels effectivement employés durant ces concerts. Les créateurs de ces jeux de simulation musicale cherchent à convaincre le téléspectateur qui

---

<sup>420</sup> BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge : MIT Press, 1999.

réside en tout joueur, plutôt que de mettre en scène de façon crédible le déroulement d'un concert, comme s'il devait être vu par un joueur-spectateur.

Et de fait, l'expérience de jeu qui est proposée au joueur relève bien plus d'attitudes spectatorielles ancrées dans la pratique télévisuelle que de celles développées durant un concert de musique pop ou de variétés. On joue bel et bien seul ou en petit groupe, dans l'espace domestique, face à un écran de télévision, dans une configuration voisine de celle qui préside au visionnement d'émissions musicales de télévision. Cet état de fait explique également les formes de participation gestuelles qui se trouvent mobilisées par le *gameplay* : personne n'aurait l'idée d'imiter un musicien pendant un concert alors que cela est envisageable devant une télévision. Danser devant un téléviseur en exécutant un jeu tel que *Just Dance 2* (voir figure 3.17) ou suivre les instructions d'un coach sportif grâce à *WiiFit* (Nintendo) ne diffère pas radicalement du visionnement participatif d'émissions telles que *La Nouvelle Star* (M6 - FremantleMedia) ou *Gym Direct* (Direct8 – LCJ Éditions).

Figure 3.16 – Démonstration du jeu *Just Dance 2* (Ubisoft) au salon IDEF 2010.





La gêne qui pourrait être ressentie à l'idée de bouger ou de chanter dans le cercle restreint de ses proches (et *a fortiori* seul face à une émission de télévision) est sans commune mesure avec celle que pourrait déclencher un comportement identique en public<sup>421</sup>. Ainsi, bien que l'industrie du jeu vidéo revendique parfois le monopole de l'interactivité, les jeux de simulation musicale font appel à des comportements télévisuels qui n'excluent pas la participation gestuelle des téléspectateurs.

De nombreuses émissions de télévision, allant du *fitness* aux retransmissions sportives, en passant par les films d'horreurs ou pornographiques, reposent sur les réactions physiques ou la participation des téléspectateurs. Tous les programmes télévisuels ne supposent pas la passivité spectatorielle ou des formes d'attention scolaires qui se traduisent par une station assise et une relative immobilité<sup>422</sup>. Les téléspectateurs participent de multiples façons au spectacle télévisuel, et c'est également à cela que les jeux vidéo de simulation musicale invitent les joueurs. Dans ces conditions, il n'y a rien de surprenant à constater que les jeux vidéo du type *Guitar Hero* se soient développés en même temps que les émissions de télécrochet et de télé réalité musicale du type *American Idol*. Il est également probable que le fait que ces jeux voient les ventes de leurs derniers opus fléchir tendancielllement soit, pour partie, corrélé à l'effritement de l'audience constaté pour ces mêmes émissions. Les jeux vidéo du type *Guitar Hero* ou *Rockband* n'ont pas innové, lors de leur création, en proposant une forme de participation musicale en rupture radicale avec celles qui préexistaient (un prétendu brouillage entre les statuts de musicien et de spectateur, d'acteur ou d'auditeur). Leur originalité tient surtout au fait qu'ils ont été les premiers à avoir proposé, de façon cohérente et en s'appuyant sur des catalogues musicaux attrayants, des jeux proposant une forme de simulation inédite. S'il était possible jusqu'alors d'incarner un pilote de Formule 1, un joueur de football, un tennisman, un militaire ou bien encore un chasseur de zombies, aucun éditeur n'avait décliné sous forme

---

<sup>421</sup> On ne parle évidemment pas ici des concours d'*air guitar* qui se tiennent fréquemment en marge des festivals de musique et dont la fonction relève sans doute plus de la parodie que de l'imitation.

<sup>422</sup> La convergence entre pornographie télévisuelle et jeu vidéo qui s'observe parfois au travers de titres tels que *Sexvilla* (thrixxx) ou *Lula 3D* (CDV Software Entertainment) peut également être entendue comme une série de re-médiations de formes télévisuelles tournées vers la simulation et la stimulation du téléspectateur. Entre effacement du média pour favoriser le visionnement des scènes et hypermédiateté des dispositifs de contrôle du jeu permettant de contrôler les caméras et l'action ainsi que de changer l'apparence physique des personnages, de tels jeux vidéo pornographiques cherchent à transcender l'expérience télévisuelle.

de jeu ces rôles de musicien de façon aussi convaincante. Au même moment, de nombreuses émissions de télé mettaient en scène avec succès les fortunes et infortunes de « graines de stars ».

Mais, en sautant sur la scène virtuelle, les joueurs ne deviennent pas pour autant eux-mêmes de petits génies de la musique. S'ils subissent, après chacune de leur prestation, le verdict d'un jury risquant de mettre fin à leur ascension (un score insuffisant signifie l'échec de la mission), les joueurs n'ignorent pas qu'ils prennent la place des « héros du rock » qu'ils incarnent le temps d'une partie sans devenir eux-mêmes de véritables musiciens. Comme dans toute fiction, mais avec un degré d'abstraction supplémentaire voulant que le joueur active lui-même les mécanismes faisant opérer la simulation (voir section 3.2.1), les individus disposent des moyens interprétatifs de ne pas confondre les statuts d'artistes et de publics. S'ils se montrent, dans ces jeux vidéo de simulation musicale, amateurs de musique (de variété, rock, électronique, etc.), ils savent que le fait de jouer ne fait pas d'eux des musiciens amateurs, quoi qu'en disent les campagnes marketing accompagnant la diffusion de ces jeux.

Ce degré d'abstraction supplémentaire, cette mise en abyme du statut de téléspectateur-joueur-amateur de musique, signe précisément les capacités réflexives développées par les individus, en partie grâce aux dispositifs numériques. Endosser le rôle d'une *rockstar* suppose, en effet, que l'on mobilise à la fois ses connaissances musicales (reconnaître et apprécier un extrait musical, l'inscrire dans l'histoire d'un genre ou dans sa propre biographie), mais également des références télévisuelles et vidéoludiques permettant de donner un sens à cette simulation. Jouer sans trop y croire, écouter en regardant, voir en simulant, constituent autant d'attitudes supposant, de la part des récepteurs, des facultés interprétatives, de mise à distance des messages médiatiques et de prise de recul interprétatif très éloignées de ce que l'on entend généralement en décrivant les pratiques des jeux vidéo comme « immersives ». On peut ainsi être amené à se rendre compte que les musiques que l'on aime écouter offrent une piètre expérience de jeu alors même que des styles de musique que l'on aurait dédaignés s'avèrent bien plus ludiques. Des groupes tels qu'*Aerosmith*, par exemple, ont vu leurs ventes augmenter considérablement du simple fait que certains de leurs morceaux représentent, dans *Guitar Hero*, un défi ludique parmi les plus ardues. Les titres classés sous l'étiquette métal ou hard rock s'avèrent, d'une façon

générale, surreprésentés dans les catalogues de ces jeux par rapport à ce qu'ils représentent dans les ventes de disques ou de téléchargements musicaux. Ces curiosités ludiques trouvent-elles un écho dans les pratiques d'écoutes traditionnelles des joueurs ? Inversement, le fait d'écouter une musique que l'on apprécie en jouant modifie-t-il la perception que l'on a de cette dernière ? Comment les joueurs interprètent-ils les stratégies marketing des industries musicales et vidéoludiques visant à valoriser des catalogues d'artistes tout en se distinguant de la concurrence ? On mesure, par cette série de questionnements, l'intérêt qu'il y aurait à développer des recherches autour de ces jeux de simulation musicale, tant du côté des éditeurs que du côté des joueurs<sup>423</sup>.

\*  
\*   \*

La diversité des pratiques vidéoludiques (jouer en reconnaissant des extraits de film ou d'émissions, jouer en écoutant la musique du jeu, écouter des morceaux connus et en découvrir d'autres dans les playlists des jeux, simuler en participant à une mise en scène mêlant fiction et documentaire) illustre combien la créativité spectatorielle et l'éclectisme ne se limitent pas aux formes culturelles dites « traditionnelles ». Les croisements des formes culturelles dans le jeu vidéo en complexifient l'analyse autant qu'ils stimulent la réflexivité des publics qui cherchent à se les approprier et à échanger avec d'autres à propos de ces productions.

Cela étant, les productions vidéoludiques restent très largement conformées par des logiques industrielles de standardisation et de formatage qui laissent peu de place à la création. Contrairement au cinéma ou à la littérature, qui voient coexister des offres commerciales de nature très diverses, le jeu vidéo reste, pour l'heure, largement l'affaire de

---

<sup>423</sup> À l'heure actuelle, les jeux de simulation musicale du type Guitar Hero ont vu leur vente décliner au point que leurs éditeurs ont décidé d'en suspendre la commercialisation. Le coût des licences, lié à l'exploitation de catalogues d'artistes de plus en plus chers, ainsi que le développement d'interfaces de jeu sophistiquées rendant le prix de ces titres presque prohibitifs semblent avoir contribué à ce déclin. Les jeux de simulation de danse, en revanche, dont les fondements ne diffèrent pas sensiblement de ce qui a été présenté ici, connaissent un succès croissant sur les consoles de salon. Il faudrait s'interroger sur l'existence de cycles économiques dans ce secteur, qui pourraient fort ne pas être déconnectés de ceux caractérisant les productions télévisuelles et musicales re-médiées dans ces jeux de simulation.

grands studios de développement<sup>424</sup>. Le cinéma a, pour partie, résolu ces tensions entre créativité et standardisation en faisant accéder (notamment au travers du Festival de Cannes) le réalisateur à une fonction auctoriale. Le fait que la paternité de certains jeux soit parfois attribuée à leurs directeurs artistiques – ou *game designer* – (Sid Meier pour *Civilization*, Shigeru Miyamoto pour *Mario*, John Romero pour *Doom*) révèle peut-être une évolution similaire et la possibilité, pour ce secteur, d’aboutir à des créations pouvant être attribuées à des auteurs. Il ne s’agit pas, ici, de porter un jugement de valeur esthétique sur ces créations vidéoludiques, mais bien de s’interroger sur les capacités qu’ont les publics du jeu vidéo d’assigner la paternité d’une œuvre à un individu. En l’absence d’auteurs, d’acteurs, de compositeurs et d’interprètes clairement identifiables, les productions vidéoludiques restent, pour l’heure, attribuées, par les premiers cercles de ces publics (professionnels, critiques, et joueurs les plus investis dans la pratique d’un genre de jeux), à des studios de développement.

En dehors de ces tensions entre création et conformisme, les logiques d’hybridation et de re-médiation observables dans les jeux vidéo posent la question des influences respectives que ces rapprochements peuvent produire sur chacune de ces industries et leurs publics. En effet, la numérisation des techniques de production et de post-production de l’image et du son favorise la convergence des moyens techniques utilisés par différents secteurs de création artistique et culturelle<sup>425</sup>. La question qui se pose alors est de savoir comment, au-delà de ces convergences économiques et techniques, les publics de la culture se dotent des compétences spectatorielles leur permettant de maintenir et de faire évoluer leurs ressources interprétatives. Des terrains tels que ceux explorés par les équipes du Centre Norbert Elias (UMR 8562) travaillant sur les festivals peuvent constituer de bons moyens d’observer à la fois ces convergences ainsi que le maintien autant que l’apparition d’attitudes spectatorielles chez les publics de la culture.

Il en va par exemple ainsi du Festival de Cannes, qui permet d’abord aux premiers cercles des publics du cinéma de vivre pleinement la dimension collective que constitue la projection cinématographique, en leur proposant d’accéder, avec cérémonie, à une salle

---

<sup>424</sup> BLANCHET, Alexis, *op. cit.*

<sup>425</sup> Voir FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et Internet*, Paris : CNRS éditions, 2010.

aux dimensions hors normes. Cette salle, l'amphithéâtre Louis Lumière, voit régulièrement les festivaliers manifester bruyamment leurs émotions devant un film qu'ils savent être les premiers à découvrir et dont ils pourront discuter par la suite. Cette salle compte également l'équipe du film parmi les spectateurs lors des projections officielles. On y mesure donc avec force la dimension participative du spectacle cinématographique, une dimension que l'industrie du jeu vidéo tend parfois à mésestimer en affirmant sans cesse la prééminence de l'interactivité dans son système de valeur face à des attitudes spectatorielles cinématographiques jugées trop passives. Or, opposer ainsi les attitudes spectatorielles observables dans le cinéma et le jeu vidéo prive l'observateur d'une compréhension d'une série de mécanismes ayant très certainement permis l'émergence du jeu vidéo, comme cela a été dit précédemment (voir section 3.2.4). Surtout, comparer ces attitudes permet sans doute d'éclairer les évolutions qui marquent les publics du cinéma comme de la télévision ou du jeu vidéo. Ainsi, les publics du jeu vidéo semblent être travaillés par deux tendances contradictoires : privatisation et individualisation (portabilité des jeux sur console et téléphones portables, déclin des salles d'arcades en dehors des pays asiatiques) d'une part, développement de réseaux de coopération ou de compétition avec la popularisation des jeux en ligne d'autre part. Ces évolutions sont à rapprocher de celles qui caractérisent les publics du cinéma et de la télévision, à qui la numérisation permet d'adopter de nouvelles attitudes de consommation et de partage. Observer, dans les salons professionnels et les festivals, la naissance ou la confirmation de ces tendances peut, dès lors, s'avérer très heuristique pour comprendre comment les publics se saisissent ou se détournent des offres qui leur sont faites.

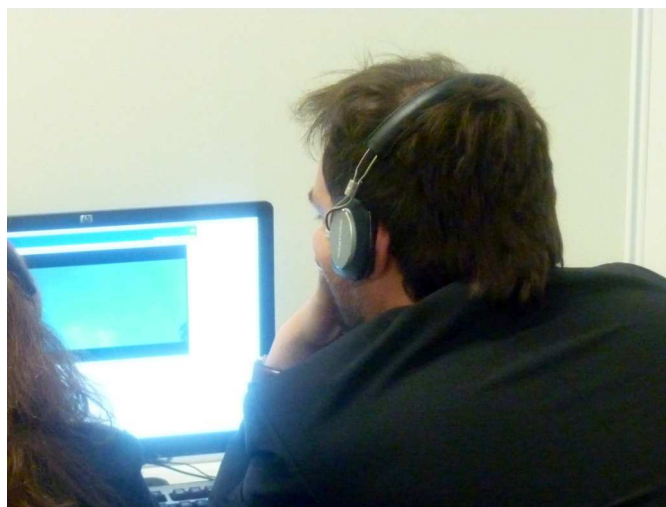
Ainsi, au-delà de la dimension collective du spectacle cinématographique, le Festival de Cannes et le Marché du Film, par exemple, permettent d'observer la multiplication des accès aux films par le biais de nouveaux supports matériels. Ces supports tirent une partie de leur fonctionnement de rationalisations techniques mise en œuvre par l'industrie du jeu vidéo. De fait, s'il est possible aujourd'hui de regarder un film sur ordinateur, c'est bel et bien parce que la micro-informatique a évolué vers la production de postes multimédias, dans un cadre technique fortement déterminé par les usages de l'industrie et des publics du jeu vidéo. En tirant parti au maximum des capacités techniques des ordinateurs domestiques, ce secteur a en effet orienté la production des ordinateurs dans le sens d'un développement des qualités audio et vidéo durant les trois dernières décennies. Les

communautés de joueurs ont, par exemple, été parmi les premières à s'équiper de casques audio, parce que cela était indispensable dans le cadre des expériences de jeux disponibles sur ordinateur (dont les FPS en réseau). De même, les écrans ont évolué de façon à rendre plus confortable le travail sur écran ainsi que la pratique du jeu durant plusieurs heures d'affilée (scintillement et taux de rafraîchissement notamment) (voir figures 3.17 et 3.18).

**Figure 3.17 – Joueur de FPS équipé d'un casque micro indispensable pour le jeu en réseau, mis en scène dans le film *R'U There ?* (David Verbreck) projeté au Festival de Cannes 2010.**



**Figure 3.18 – Spectateur visionnant un film sur ordinateur et équipé d'un casque audio indispensable au dispositif à la fois individuel et collectif *Short Film Corner* Festival de Cannes 2010.**



Dans le même ordre d'idées, on observe des expérimentations en matière d'utilisation des technologies 3D survenant au cinéma, à la télévision et dans le jeu vidéo (voir figure 3.17).

Pour tous les jeux cherchant à rendre la simulation la plus intense possible (jeux de sports, FPS notamment), l'utilisation de cette technologie semble s'imposer. Cependant, rien ne dit qu'elle parviendra à être intégrée dans le *gameplay* de façon suffisamment convaincante pour que les joueurs en acceptent les contraintes (fatigue oculaire, appareillage supplémentaire). Les problématiques étant les mêmes dans les secteurs de la production cinématographique et télévisuelle, les échanges qui se nouent actuellement autour de cette question sont très certainement révélateurs des façons dont chacun de ces médias pense sa relation au public et mériteraient, à ce titre, d'être explorées plus en profondeur. Ainsi, au-delà des études visant à en déterminer les spécificités, le jeu vidéo s'avère être un terrain très heuristique pour saisir les dynamiques de formation et de renouvellement des publics de la culture.

**Figure 3.19 – Joueur équipé de lunettes spéciales, testant un jeu de pilotage en 3D – IDEF 2010.**



## CONCLUSION

*« J'aime les gens qui doutent,  
les gens qui trop écoutent,  
leur cœur se balancer.  
J'aime les gens qui disent,  
et qui se contredisent,  
et sans se dénoncer.  
J'aime les gens qui tremblent  
Que parfois ils ne semblent  
Capables de juger »  
Anne Sylvestre<sup>426</sup>*

En mettant à disposition des individus et des institutions (telles que les bibliothèques) les moyens d'accéder à de vastes corpus scientifiques et culturels, les technologies numériques sont censées révolutionner les façons de raisonner de leurs utilisateurs (chapitre 1.1). En somme, de la même façon que l'écrit a progressivement redéfini les conditions de circulation et d'inscription de la parole entre acteurs sociaux en faisant émerger de nouveaux moyens de pensée<sup>427</sup>, les technologies numériques sont réputées doter les sociétés modernes d'outils aptes à les réformer en profondeur. Les propriétés des machines numériques déteindraient ainsi sur l'homme, « upgradant » son progiciel social dans une version améliorée, plus fluide, autonome et stable. La rationalité numérique s'étendrait alors, dans ses fonctions d'autocontrôle et de partage, jusque dans les fonctionnements les plus intimes des individus (chapitre 2.1).

Ce travail de thèse n'a pas été conduit sur la base de tels présupposés. En effet, en révisant les prétentions holistes des théories du matérialisme historique ou du structuralisme, les sciences sociales ont renoncé à opposer les déterminismes techniques et sociaux en un débat peu heuristique. Comme le rappelle Yves Jeanneret, ces

---

<sup>426</sup> *J'aime les gens qui doutent*. Paroles et musique : Anne Sylvestre, 1977.

<sup>427</sup> GOODY, Jack, *op. cit.*



oppositions distinguent artificiellement des éléments qui, pourtant, se définissent l'un l'autre :

« Le débat sur ce qu'on nomme « l'innovation technique » ne nous aide guère dans ce questionnement. On y discute les théories du changement en les répartissant entre le pôle du « déterminisme technique » (la nouveauté technique détermine les conduites sociales) et celui du « déterminisme social (les logiques sociales expliquent l'usage des dispositifs). On cherche une sorte de moyen terme entre le « tout technique » et le « tout social », à coup d'analyses empiriques des jeux d'acteurs : souci louable qui conduit parfois à inventer une sorte particulière d'eau tiède. Il y a un vice essentiel à cette problématique, c'est qu'elle postule une extériorité entre le social et la technique : il y aurait du *social* d'un côté (des classes, des groupes, des normes, des usages, etc.), et du *technique* de l'autre (des dispositifs, des projets, des industries, des fonctionnalités, etc.) »<sup>428</sup>

Le choix fait ici a été d'aborder les technologies numériques dans leurs aspects médiatiques, sous l'angle des façons dont elles favorisent ou perturbent effectivement les échanges entre individus et dont elles sont domestiquées voire asservies par ces derniers. Ce travail s'est donc inscrit à la croisée d'approches communicationnelles et sociologiques s'intéressant aux conditions de la réception effective des productions culturelles par leurs publics et à l'« interprétation anonyme des œuvres, avec ses conformismes et ses espaces de liberté », telle que la définissent Emmanuel Pedler et Emmanuel Ethis<sup>429</sup>.

Différentes méthodes et terrains ont été explorés afin d'analyser, en les replaçant dans l'écologie de pratiques culturelles plus anciennes, les effets ainsi que les sens perçus ou projetés, accordés aux techniques numériques pour diffuser et transmettre l'offre culturelle existante, ou pour conformer de nouvelles offres. En 1998, alors que les discours inflationnistes portant sur les potentialités disruptives de ce que l'on appelait alors les « nouvelles technologies » dominaient le paysage politique et intellectuel français (chapitre 1.1), opter pour une étude prenant pour cadre les bibliothèques publiques relevait de la prudence interprétative. Cette dernière a permis d'observer la continuité des

---

<sup>428</sup> JEANNERET, Yves, « Les politiques de l'invisible. Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence. » in *Document numérique*, 2001/1-2, vol.5, p. 66-67.

<sup>429</sup> PEDLER, Emmanuel, ETHIS, Emmanuel (col.), « En quête de réception : le deuxième cercle », in *Réseaux*, n° 68, 1994, p. 89.

usages entre formes traditionnelles des accès au savoir et outils numériques. Mais il a également été possible de mesurer l'éclectisme des pratiques de certaines fractions des usagers des bibliothèques autant que leurs expérimentations (majoritairement prudentes et réservées) des dispositifs informatiques mis à leur disposition (chapitre 1.1). Cependant, dans ce secteur de la culture ancré dans les pratiques lettrées et savantes, plus de continuités que de transformations ont été observées. De fait, si un tel terrain s'est avéré très heuristique pour saisir quelques unes des tendances à l'œuvre dans les processus de renouvellement des publics des bibliothèques ou dans la conformation des offres numériques en prise directe avec l'écrit, ce qui était mesuré relevait bien davantage de l'actualisation de dynamiques anciennes que des cadres de création et d'usages des technologies numériques (chapitre 1.2).

Aussi, lorsqu'à compter de 2001 en France, des dispositifs numériques tels que les sites de rencontre ont fait leur apparition (préfigurant l'essor du web social), l'opportunité d'étudier les effets des technologies numériques sur les formes de sociabilité s'est fait jour. Dans un cadre moins contraint que celui d'institutions de conservation et de transmission culturelle, étudier les médiations écrites nouées à partir des sites de rencontre a permis de s'ouvrir aux (re)définitions identitaires et aux (re)négociations des rapports aux pratiques culturelles susceptibles d'intervenir au moyen des technologies numériques. Un examen des façons dont les individus cherchent à se définir culturellement dans leurs relations à autrui a ainsi été conduit. Il n'a pour autant pas été fait crédit aux théories voulant que ces technologies dessinent des communautés virtuelles, aux modes d'organisation et d'interactions foncièrement différentes de celles qui caractérisent les communications en coprésence physique.

Cet examen a surtout permis de constater combien, derrière les assignations misérabilistes ou populistes dont ils font parfois l'objet (chapitre 2.1), les utilisateurs des sites de rencontre soumettent leurs propres motivations et engagements au crible de leur réflexivité. S'engager dans des formes de correspondance avec autrui impose certes, dans le cadre des sites de rencontre, de se soumettre à une série de procédures standardisées de description et de mise en relation. Pourtant, la créativité des utilisateurs de ces sites, les multiples façons par lesquels ils mettent à distance ces opérations de « réduction » de ce qu'ils sont et de ce qu'ils cherchent, témoignent de leurs facultés à « croire et à ne pas

croire » aux récits d'eux-mêmes qu'ils construisent en interaction avec les autres abonnés (chapitre 2.2).

Ces facultés à gérer engagement et recul sont mises à profit et à l'épreuve dans les usages d'autres dispositifs numériques, notamment depuis l'émergence du web social à partir de 2005. Les possibilités inédites de publication et d'échanges de contenus au sein de réseaux de sociabilité offertes aux internautes questionnent, encore plus largement que dans les médiations des sites de rencontre, les tensions entre conformisme et expression de soi. La question du « qui être » sous le regard d'autrui et dans l'échange se pose, pour nombre d'internautes utilisant quotidiennement plateformes de blogs, réseaux sociaux ou forums, dans des termes sensiblement différents de ceux qui orientent leurs activités en dehors de ces médiations électroniques. Dans un contexte d'individualisation des conduites et d'éclectisme culturel, converser à l'aide de dispositifs permettant de gérer leurs engagements donne aux internautes des occasions de réexaminer et de réorganiser en continu leurs expériences culturelles (chapitre 3.1).

Au-delà de ces applications mobilisant fortement les qualités comme les limites spécifiques des écrits d'écran, les technologies numériques, en conformant de nouvelles offres culturelles, suscitent l'expression de curiosités et de remises en question culturelles inédites. L'exemple du jeu vidéo – objet de créations et de pratiques hybrides – ouvre ainsi un horizon de questionnements singuliers. Certaines des œuvres vidéoludiques les plus consommées font ainsi l'objet de partages et de réceptions susceptibles de poser la question de la réflexivité de leurs publics en des termes spécifiques (chapitre 3.2). Les remédiations de contenus et de formes cinématographiques, télévisuelles, musicales ou littéraires qui s'y expriment placent, en effet, les joueurs face à des objets mobilisant à la fois des compétences interprétatives acquises dans des espaces de socialisation et de sociabilités balisés (cinéma, télévision, etc.) et d'autres, propres au jeu vidéo, qui restent à préciser.

Ainsi, l'étude des réceptions du jeu vidéo doit permettre de poser différemment le problème de la continuité des usages et de l'éclectisme culturel constatés sur les terrains des bibliothèques (chapitre 1.1), des sites de rencontre (chapitre 2.2) ou du web social

(chapitre 3.1). Si les logiques d'usages de dispositifs numériques peuvent être orientées par l'appartenance à des communautés (de lecteurs, de scripteurs, de spectateurs) dont les modalités d'existence et de renouvellement ont été progressivement dessinées au fil de siècles ou de décennies d'histoire culturelle, on sait peu de choses sur les sociabilités propres au jeu vidéo. L'identification de modèles de « ludophilie », comme il peut exister des « bibliophilies » ou des « cinéphilies » reste problématique. Il est ainsi difficile de saisir ce qui fait sens dans les classements esthétiques et ludiques que sont susceptibles d'opérer les joueurs dans les corpus d'œuvres qu'ils manipulent et partagent.

Or, au-delà des spécificités de l'écrit, ce qui a été observé sur les terrains de bibliothèques relève de processus conjoints de réflexivité, émanant tant des institutions que de leurs publics. En effet, les discours politiques et idéologiques produits par ces institutions témoignent des représentations qu'elles se font de leurs publics et des moyens à mettre en œuvre pour conserver leur adhésion aux projets dont elles sont porteuses<sup>430</sup>. L'informatisation intervient, dans ce cadre, à la fois comme un moyen de renouveler et de moderniser les mythes fondateurs qui légitiment l'existence des bibliothèques et comme une façon d'éviter la dissolution des communautés de lecteurs (perçue comme possible du fait de la supposée concurrence des médias numériques ou de l'affaiblissement des valeurs culturelles savantes) (chapitre 1.1).

De leurs côtés, les usagers des bibliothèques évaluent le sens que prennent leurs utilisations des offres numériques mises à leurs dispositions, et l'intérêt qu'ils peuvent avoir à les employer en dehors même du cadre défini par les institutions qui leur y donnent accès (chapitre 2.2).

Au demeurant, la gestion du doute (plus que du risque) se trouve au centre des formes de réflexivité ayant conduit à l'émergence des technologies web, si l'on considère que ce sont les chercheurs (produits des institutions réflexives que sont les universités et les centres de recherche) qui, les premiers, ont dessiné et utilisé le numérique à des fins d'échanges et de

---

<sup>430</sup> En démontrant comment la définition et le maintien de l'identité d'une institution dépend moins de facteurs extérieurs (ici l'informatisation ou bien encore le rôle de l'État dans leur financement) que de l'adhésion de ses membres (personnels et usagers), Mary Douglas peut utilement permettre de prolonger cette question. Voir DOUGLAS, Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris : La découverte, 2004.

conversations (chapitre 2.2)<sup>431</sup>. L'appartenance à une communauté d'utilisateurs des technologies numériques est, dans ces exemples, clairement rattachée à l'endossement de rôles sociaux qui exercent davantage leurs effets sur les modèles de domestication et d'appropriation technique que les dispositifs numériques ne le font eux-mêmes.

Mais les institutions chargées de la production, de la diffusion et de la conservation des savoirs ne sont cependant pas les seules à se montrer réflexives, comme en témoignent par exemple les travaux de Virginie Spies sur la télévision<sup>432</sup>. En parlant d'elles-mêmes dans des émissions réflexives, les chaînes de télévision tentent de maîtriser les façons dont leurs téléspectateurs se constituent en publics. Au-delà de la télévision, ce mouvement réflexif est observable dans d'autres médias :

« Aujourd'hui, le miroir que la télévision se tend à elle-même offre un reflet qui nous montre que le petit écran est devenu un sujet comme un autre. D'autres médias se penchent très volontiers sur la télévision et nous sommes dans une société dans laquelle les médias ne cessent de se citer les uns les autres : Internet parle de télévision et de radio, la télévision parle d'Internet, certaines stations de radio consacrent de longues émissions à la télévision. Il semble que la source essentielle des médias soit les médias eux-mêmes. Au-delà des émissions réflexives, il existe une forme de réflexivité diffuse, qui conduit les médias à constamment faire référence les uns aux autres, comme si la seule source d'information était la source d'information elle-même. »<sup>433</sup>

Les industries culturelles cherchent donc à se représenter les audiences dont elles bénéficient et à adapter leurs fonctionnements et leurs offres aux publics fictifs qu'elles contribuent elles-mêmes à créer. En ce sens, *Meetic* travaille la notion de « couplicité » afin d'opposer une figure positive des usages des sites de rencontre aux accusations machistes dont ils font l'objet (règne de la drague et de la consommation, cynisme, etc.). Cet exemple est à ce titre très éclairant des façons dont une communauté d'utilisateurs peut

---

<sup>431</sup> Cette même réflexivité institutionnelle conduit également nombre de ces chercheurs à étudier les effets des technologies numériques sur le travail scientifique en réseau, les processus de publication en ligne, etc.

<sup>432</sup> SPIES, Virginie, *La télévision dans le miroir : théorie, histoire et analyse des émissions réflexives*, Paris : L'Harmattan, 2004.

<sup>433</sup> SPIES, Virginie, « De l'énonciation à la réflexivité : quand la télévision se prend pour objet », *Semen*, n 26, 2008, <http://semen.revues.org/8458>, consulté le 25 octobre 2011.

être constatée, de toutes pièces, par une entreprise ou une institution (voir chapitre 2.1). Or, toujours sur le terrain de la télévision, Daniel Dayan rappelle combien la formation d'un public ne se décrète pas et répond à des logiques d'adhésion et d'exclusion échappant en grande partie aux instances médiatiques :

« Il [le public] n'est pas condamné à être diagnostiqué comme on identifie une maladie. Ce public peut être réflexif, conscient d'exister, dédaigneux d'autres publics, parfois défensif à leur égard : il n'est pas condamné au silence. »<sup>434</sup>

Il en va certainement ainsi des usagers des sites de rencontre, qui, comme le laissent apparaître certains sociogrammes<sup>435</sup>, peuvent adopter une posture distinctive en refusant d'apparaître motivés par des buts identiques à la masse anonyme des autres abonnés. Et de fait, si la notion de « communauté » ou de « club » est régulièrement mise en avant par les gestionnaires de ces sites, il ressort surtout de l'enquête menée auprès de certains de leurs utilisateurs que ces derniers ne se sentent pas appartenir à un public homogène. Ils se défient et se défilent plutôt que de faire état, sur leurs profils ou dans les salons de discussion, de leurs attentes et de leurs récriminations<sup>436</sup> à l'égard des dispositifs numériques mis à leur disposition. Leurs adhésions aux discours et aux fonctionnements de ces sites n'est, en effet, qu'éphémère. La réflexivité de ces utilisateurs s'exerce donc moins sur les actions qu'ils conduisent sur les sites de rencontre que sur ce qu'ils sont ou cherchent à être dans les relations qu'ils y engagent. Cela est notamment discernable lorsque leurs conversations s'opèrent en mode asynchrone, sous la forme de la correspondance écrite (chapitre 2.2).

En cela, les jeux vidéo se distinguent nettement. Ils imposent, au cœur même de leurs usages, l'exercice d'une réflexivité pratique nécessaire à l'activation des mécanismes du *gameplay* (chapitre 3.2). De plus, d'autres formes de réflexivité peuvent naître dans le jeu vidéo. Elles émanent dans ce cas de deux éléments : d'une part de la fréquentation d'œuvres hybrides, et, d'autre part, de la nécessité, pour les joueurs, d'actualiser leurs

---

<sup>434</sup> DAYAN, Daniel, « Le presque public de la télévision », in *Réseaux*, vol 18 n°100, 2000, p 429.

<sup>435</sup> Voir Annexe 2.3. *Neuf sociogrammes d'utilisateurs des sites de rencontre*

<sup>436</sup> HIRSCHMAN, Albert O., *Défection et prise de parole*, Paris : Fayard, 1995, 212 p.

références culturelles et attitudes spectatoriennes dans la manipulation du jeu. Cet éclectisme spectatorial imposé par l'hétérogénéité des contenus brassés dans nombre de productions vidéoludiques ne se double cependant pas nécessairement d'un éclectisme dans les genres d'œuvres explorés. En effet, le caractère transmédiatique des jeux vidéo repose sur la tendance qu'ont certaines fractions des publics à consulter des répertoires de façon systématique. Entre films de guerre et FPS, films d'horreur, romans de science-fiction et jeux de « *survival-horreur* » (qui mettent en scène des zombies et un monde apocalyptique), ou bien encore entre jeux musicaux et émissions musicales de télévision, la reconduction des curiosités d'un média à l'autre ne va pas nécessairement dans le sens d'une ouverture des horizons d'attentes spectatoriennes. Dans son étude sur les publics de l'opéra de Marseille, Emmanuel Pedler oppose ainsi deux façons radicalement différentes de faire montre de sa curiosité selon que l'on appartient aux fractions populaires ou favorisées du public :

« Les récits de cheminements d'un abonné appartenant à une fraction aisée des publics d'opéra traduisent ainsi la façon dont celui-ci oriente sa curiosité. La fréquence élevée pour cette population d'une exploration « encyclopédique » du répertoire atteste la présence d'un intérêt seulement poli qui ne s'alourdit pas de plongées à l'intérieur d'une même œuvre. L'ensemble du répertoire est ainsi « connu » ou plutôt « reconnu » sur une période assez longue en sorte qu'aucune pièce qui le compose ne soit omise. S'oppose à cette approche pressée et convenu la fréquentation d'une même œuvre dont sont porteuses les fractions populaires du public. »<sup>437</sup>

Dans le secteur du jeu vidéo, les « coups de chapeau » symboliques et convenus des uns (butinant d'un genre de jeu à l'autre) et l'esprit de suite des autres (jouant intensément à un nombre restreints de titres) illustrent combien les relations entre curiosité et conformisme, expression de soi et endossement de rôles sont complexes. Cela est à plus forte raison le cas du fait de productions vidéoludiques fortement stéréotypées et ancrées dans la filiation d'autres formes médiatiques.

---

<sup>437</sup> PEDLER, Emmanuel, *Entendre l'opéra. Une sociologie du théâtre lyrique*, Paris : L'Harmattan, 2003, p. 158.

Aussi, étudier les réceptions des publics du jeu vidéo revient à analyser la variabilité des manifestations de la réflexivité et de l'éclectisme culturel permises par les technologies numériques. Ces réceptions sont d'autant plus intéressantes à saisir qu'elles s'inscrivent dans un cadre d'usage quotidien et dans des sociabilités mêlant liens forts (jeux en famille et entre amis) et liens faibles (jeux en réseaux). Or, pouvoir discerner les rapports qu'entretiennent les publics avec la routine culturelle représente précisément, aux yeux de Jean-Claude Passeron, un moyen d'approcher au plus près de ce qui constitue l'expérience esthétique du plus grand nombre :

« Une autre tâche sociologique imposée par le régime sémiotique de l'image consiste à explorer dans toute son étendue et ses effets la *faiblesse* des pactes que les publics même les plus cultivés passent avec l'image artistique dans l'usage culturel qu'ils en font et qui explique pour une grande part la création ou la re-crédation des images, les conditions de leur circulation, les rythmes ou les choix de leur consommation. Autrement dit, la routine culturelle est l'objet préalable à toute sociologie de l'art : objet peu enthousiasmant, dira-t-on ? Sauf si l'on met quelque enthousiasme à ne pas se leurrer sur les conditions vraies dans lesquelles se manifeste l'expérience esthétique de la majorité des hommes. »<sup>438</sup>

Les méthodes d'analyse développées en sociologie de la réception des œuvres iconiques, littéraires, musicales, ou filmiques paraissent donc très heuristiques pour comprendre comment, malgré leur standardisation et leur inscription dans le quotidien, les jeux vidéo peuvent être domestiqués fort différemment selon le cadre temporel et culturel qui régit leur interprétation. Il en est bien sûr ainsi des travaux menés par Emmanuel Ethis sur la symbolique temporelle au cinéma, qui éclairent de façon saisissante combien la différence entre le temps vécu par les spectateurs lors de la projection d'un film et celui qu'ils auront effectivement perçu signale des modes de réception hétérogènes<sup>439</sup>. Ainsi, on ne peut être que frappé de la difficulté qu'ont la plupart des amateurs de jeux vidéo à évaluer précisément le temps qu'ils passent à jouer. Cette difficulté constitue d'ailleurs souvent une source de conflits avec l'entourage de ces joueurs (parents ou conjoints). Or la fuite du temps vécue par les joueurs, si elle souligne le caractère trompeur de la dénomination

---

<sup>438</sup> PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, op. cit.* p. 284.

<sup>439</sup> ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps. Pour une sociologie de la réception du cinéma*, Paris : L'Harmattan, 2006.



« en temps réel » qui qualifie régulièrement les jeux de simulation, signale surtout les effets de la scénarisation de l'action de ces jeux sur un modèle importé de la diégèse filmique.

Aussi, afin d'envisager la suite de ces travaux, nous envisageons d'employer la méthode utilisée dans l'analyse des cheminements des usagers des bibliothèques dans le cédérom *Michel-Ange*. Cette méthode pourra être adaptée aux jeux vidéo étudiés, dans la mesure où il faudra rendre compte des déplacements des joueurs dans l'« arborescence » du jeu (plus précisément dans l'espace du récit, pour reprendre cette notion empruntée à Henry Jenkins<sup>440</sup> (chapitre 3.2).

En définissant, comme cela a été fait dans le chapitre 3.2, un corpus de jeux vidéo proposant des expériences ludiques et narratives relativement homogènes (par exemple les *FPS*), nous envisageons ainsi de comparer les cheminements et les évaluations temporelles d'un échantillon de joueurs. Chercher à comprendre ce qui fait sens dans leurs expériences vidéoludiques et de quelles façons ils mettent à distance certaines composantes de cette pratique pour aborder la fréquentation d'autres œuvres médiatiques (et inversement), doit permettre de préciser les modes de réflexivité culturelle identifiés dans le cadre de ce travail doctoral. Restera, cette fois encore, à circonscrire un terrain d'étude. Si les serveurs de jeu en réseau fournissent *a priori* une clé d'entrée possible et commode à l'identification de publics analysables, les festivals ou salons professionnels (tels que le Festival du Jeu Vidéo de Paris ou l'*Interactive & Digital Entertainment Festival* (IDEF) de Cannes) présentent à nos yeux l'intérêt supplémentaire de rassembler différents cercles de publics de joueurs, depuis les professionnels (créateurs et critiques) jusqu'aux joueurs occasionnels (« *casual gamers* »).

Après avoir ancré cette recherche en thèse dans une longue durée nous permettant de saisir l'évolution d'une technique au sein de différentes formes de pratiques et d'usages, c'est encore par le prisme du temps que nous envisageons la suite de ces travaux. Par le recours aux méthodes d'ethnographie quantifiée, notamment utilisée par Emmanuel

---

<sup>440</sup> JENKINS, Henry « Game Design as Narrative Architecture », *op. cit.*

Ethis<sup>441</sup>, il s'agirait de chercher à saisir ce qui, dans l'expérience temporelle vidéoludique, permet de mesurer la part sociale du rapport qu'entretiennent les utilisateurs au jeu vidéo. Les joueurs parviennent-ils à échanger sur la part communicable d'une expérience vidéoludique dès lors que cette dernière ne peut se reproduire deux fois à l'identique et voit son déroulement intimement lié aux décisions de celui qui joue ? Comment les tensions entre solitude du joueur et coopérations sont-elles résolues, dans les échanges qui encadrent la réception des jeux comme dans la conduite d'actions de jeux en ligne ?

Pour filer une métaphore empruntée au jeu vidéo, disons que nous avons traversé ici le « mode expérimentation » de nos recherches dans ce domaine et posé les bases permettant d'envisager d'atteindre les niveaux supérieurs, c'est-à-dire la mise en œuvre d'un programme de recherche sur les formes de réception et de réflexivités culturelles dans le jeu vidéo. Et, comme il est d'usage dans les jeux vidéo, lorsque la « quête de niveau 1 » est achevée il ne reste plus qu'une chose à faire : *Play Again*.

---

<sup>441</sup> Emmanuel Ethis a d'ailleurs utilisé ces méthodes pour étudier le temps et sa perception au cinéma avec le protocole « Cinétrope », qui inspire la façon dont est envisagée la poursuite de ces travaux sur le jeu vidéo. Voir à ce propos, ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps*, *op.cit.*

## BIBLIOGRAPHIE

### Article de périodiques, rapports.

BAETES, Jan, « Etudes culturelles et analyse médiatique. Autour du concept de re-médiation », *in Recherches en Communication*, 2009, n°31, p. 79-91.

BEAUDOUIN, Valérie, « De la publication a la conversation », *in Réseaux* 6/2002 (n° 116), p. 199-225.

BENHAMOU, Françoise, « Livre numérique. Ni tout à fait le même, ni tout à fait un autre... », *in Esprit*, 2009, p. 73-85.

BENHAMOU, Françoise, GUILLON, Olivia, « Modèles économiques d'un marché naissant : le livre numérique », *in Culture prospective*, 2010-2.

BOZON Michel, « Bibliographie critique », *in Population*, vol. 43, n°3, 1988, p. 683 - 685.

BRUHAT, Thierry, « Genèse. GRETTEL : la messagerie interactive - Histoire d'un piratage. », *in Réseaux*, 1984, volume 2 n°6. p. 37-47

CAMPION, Baptiste, FASTREZ, Pierre, « Attitude spectatorielle et action dans les jeux vidéo », *in Recherches en communication*, n°29, 2008, p. 37 - 58.

CARDON, Dominique, DELAUNAY-TETEREL, Hélène, « La production de soi comme technique relationnelle », *in Réseaux* vol. 4/2006 (n° 138), p. 15-71.

CARDON, Dominique, « Présentation. La force des collaborations faibles », *in Réseaux* vol. 26/2008 (n° 152), p. 7-17.

CENTRE NATIONAL DE LA CINÉMATOGRAPHIE ET DE L'IMAGE ANIMÉE (CNC), *Les pratiques de consommation des jeux vidéo des Français*, 2<sup>ème</sup> semestre 2010, Paris : CNC, 2011, 29 p.

COMMISSION CULTURE & UNIVERSITÉ, *De la Culture à l'Université, 128 propositions*, Paris : Armand Colin, 2010, 128 p

COULANGEON, Philippe, « La stratification sociale des goûts musicaux », in *Revue Française de Sociologie*, 44-1, 2003, pp 3-33.

COULANGEON, Philippe, LEMEL, Yannick, « Les pratiques culturelles et sportives des Français : arbitrage, diversité et cumul », in *Économie et statistique n° 423*, 2009, pp 3-30.

COURBET, Didier, FOURQUET-COURBET, Marie-Pierre, « Les processus psychologiques lors de la création publicitaire », in *Hermès n°41*, 2005, p. 67-74.

COUTURIER, Yves, « Les réflexivités de l'œuvre théorique de Bourdieu : entre méthode et théorie de la pratique. », in *Esprit critique*, vol.4 no.3, pp 12-23.

COSTEY, Paul, « Pierre Bourdieu, penseur de la pratique », in *Tracés. Revue de Sciences Humaines*, n°7/2004, pp 11-25.

CUIN, Charles-Henry, « Émotions et rationalité dans la sociologie classique : les cas de Weber et Durkheim », in *Revue européenne des sciences sociales*, XXXIX, n°120, 2001, pp 77-100.

CYR, Marie-France, « Les modèles de relations homme-femme dans les images publicitaires de quatre magazines féminins québécois de 1993 et de 2003. Du couple Harlequin au couple égalitaire menacé », in *Recherches féministes*, vol. 18, n° 2, 2005, p. 79-107.

DARNTON, Robert, « Le nouvel âge du livre », in *Le Débat*, 1999/3 - n°105, pp 176 - 184

DAVALLON Jean, LE MAREC Joëlle, « L'usage en son contexte. Sur les usages des interactifs et des cédéroms des Musées », *in Réseaux*, 2000, volume 18 n°101, p. 173-195.

DAVALLON Jean, JEANNERET, Yves, « La fausse évidence du lien hypertexte », *in Communication et Langages*, 2004, n°140, pp 43 - 54.

DAYAN, Daniel, « A propos de la théorie des effets limités », *in Hermès* n° 4, 1988, pp 93-95.

DAYAN, Daniel, « Le presque public de la télévision », *in Réseaux*, 2000, vol 18 n°100, p 427-456.

DEPARTEMENT DES ÉTUDES ET DE LA PROSPECTIVE (DEP), « Les usages de loisirs de l'informatique domestique », *Développement culturel*, n°130, 1999, Paris : Ministère de la Culture et de la Communication.

DESEILLIGNY, Oriane, « Du journal intime au blog : quelles métamorphoses du texte ? », *in Communication et Langages*, 2008, n°155, pp 45 - 62.

ETHIS, Emmanuel, « CD-Rom / Internet et accès au savoir », *in Communication et Langages*, 1997, n°113, p. 16-27.

FABIANI, Jean-Louis, « Lire en prison – une enquête en Chantier », *in Enquête*, 1995, n°1.

FLICHY, Patrice, « Technique, usage et représentations », *in Réseaux*, 2008, vol.2 n° 148-149, p. 147-174.

FLICHY, Patrice, « L'individualisme connecté entre la technique numérique et la société », *in Réseaux*, 2004, n° 124, pp 17-51.

FLICHY, Patrice, « La place de l'imaginaire dans l'action technique. Le cas de l'internet », *in Réseaux*, 2001, n° 109, p. 52-73

COURBET, Didier, FOURQUET-COURBET, Marie-Pierre, « Les processus psychologiques lors de la création publicitaire », *in Hermès* n°41, 2005, p. 67-74.

FOSSE POLIAK, Claude et MAUGE, Gérard, « Les usages sociaux de la lecture », *in Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 123, juin 1998, p. 3-24.

GENTES, Annie, « L'intime à l'épreuve du réseau », *in Communication et Langages*, 2007, n°152, pp 89 - 115.

GENVO, Sébastien, « Penser les phénomènes de « ludicisation » du numérique : pour une théorie de la jouabilité », *in Revue des Sciences Sociales*, n°45, p. 68-77.

GENVO, Sébastien, « Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? », *in Comparaison*, vol 2, 2002, p. 103-112

GIRE, Fabienne, PASQUIER, Dominique, GRANJEON, Fabien « Culture et Sociabilité. Les pratiques de loisirs des français », *in Réseaux*, 2007, n° 145-146, pp 159-215.

GOFFMAN, Erving, « La ritualisation de la féminité », *in Actes de la recherche en sciences sociales*, n°14, 1977, p. 34-50.

GOODY, Jack, « La technologie de l'intellect », *in Pratiques*, 2006, n° 131/132.

GOODY, Jack, et MELOT, Michel, « La place du livre dans le monde de l'écrit », *in Pratiques*, 2006, n° 131/132.

GRANJON, Fabien, BERGÉ Armelle, « Éclectisme culturel et sociabilités », *in Terrains & travaux* 1/2007 (n° 12), p. 195-215.

GRANOVETTER, Mark S., « The strength of weak ties », in *American Journal of Sociology*, vol. 78, issue 16, 1973, p. 1360 – 1380.

GREENFIELD, Patricia, « Les jeux vidéos comme instruments de socialisation cognitive » in *Réseaux* n°67 vol 12, 1994, p 33-56

HOCHSCHILD Arlie, « Travail émotionnel, règles de sentiments et structure sociale », in *Travailler*, 2003/1, N° 9, p. 19-49.

JEANNERET, Yves, « Les politiques de l'invisible. Du mythe de l'intégration à la fabrique de l'évidence », in *Document numérique*, 2001/1-2, Volume 5, p. 155-180.

JENKINS, Henry « Game Design as Narrative Architecture », in WARDROP-FRUIIN Noah, HARRIGAN Pat (dir), *First Person. New media as story, performance and game*, Cambridge : MIT Press, p. 117-130.

JOST, François, « Trucage cinématographique et réflexivité » in *Littérature, modernité, réflexivité*, Paris : Honoré Champion Éditeur, 2002, p. 147-155.

KAUFMANN Vincent, « Mobilités et réversibilités : vers des sociétés plus fluides ? » in *Cahiers internationaux de sociologie*, 2005/1 n° 118, p. 119-135.

LATZKO-TOTH, Guillaume, PROULX, Serge, « La virtualité comme catégorie pour penser le social : l'usage de la notion de communauté virtuelle », in *Sociologie et sociétés*, 2000, vol. 32, n° 2, p. 99-122.

LE GUERN, Philippe, « Présentation », in *Réseaux* 2003/1, n° 117, p. 9-44

LE GUERN, Philippe, « Aimer l'eurovision, une faute de goût ? Une approche sociologique du fan club français de l'eurovision », in *Réseaux* 2007/2, n° 141, p. 231-265.

MALINAS, Damien, ZERBIB, Olivier, « Les cicatrices cinéma(pho)tographiques des spectateurs cannois » in *Protée* n°31 vol 2, Chicoutimi, 2003, p. 63-71.

MOLINIER, Pascale « La pornographie « en situation » », in *Cités* 3/2003 (n° 15), p. 61-67.

MULLER, Lara, « Pratique sportive et activités culturelles vont souvent de pair », in *Insee première*, n°1008, 2005.

OCTOBRE, Sylvie, « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de culture ? », in *Culture prospective*, 2009-1.

PALDACCI, Matthieu, « Le blogueur à l'épreuve de son blog », in *Réseaux* 2006/4, n° 138, p. 73 – 107.

PEDLER, Emmanuel, Les formes culturelles de la communication : échange culturel et globalisation, in *Protée*, Volume 30, numéro 1, printemps 2002, p. 4-6.

PEDLER, Emmanuel, « Au frontière du regard, la sociologie de la réception et ses territoire », in *Revue Européenne des Sciences sociales*, Tome XXXIV, 1996, n°103, p. 175-193.

PEDLER, Emmanuel, en collaboration avec ETHIS, Emmanuel, « En quête de réception : le deuxième cercle », in *Réseaux*, n° 68, 1994, p. 85-103.

PETERSON, Richard A., « Le passage à des goûts omnivores : notions, faits et perspectives », in *Sociologie et sociétés*, vol 36, n°1, 2004, p. 145-164.

RUEFF, Julien, « Où en sont les *game studies* ? », in *Réseaux*, 2008/5 n° 151, p. 139 -166.

RICHTER, Noé, « Introduction à l'histoire de la lecture publique », in *Bulletin des Bibliothèques de France*, 1979, t 24, n°4, p. 167 - 174.



STEVENS Norman D., « La bibliothèque tout électronique », in *Permanences du papier*, Bulletin des Bibliothèques de France, 2006, t 51, n°4, p. 42-48

TOUSSAINT, Yves, « La parole électronique. Du Minitel aux nouvelles machines à communiquer », in *Esprit*, 1992, n° 186, pp 127-140.

TRUC, Gêrôme, « Une désillusion narrative ? De Bourdieu à Ricoeur en sociologie », in *Tracés*, n°8, 2005, p. 47-67.

VELKOVSKA, Julia, « L'intimité anonyme dans les conversations électroniques sur les *webchats* », in *Sociologie du travail*, vol. XLIV, n°2, 2002, p. 193-213.

WEBER, Florence, « La lettre et les lettres : codes graphiques, compétences sociales. Des outils pour l'analyse des écritures ordinaires », in *Genèses*, 18, 1995, p. 152-165.

WELZER-LANG Daniel, LAUGIER Sandra, MARZANO Michela, « Les hommes et le porno. La nouvelle pornographie comme résistance masculine aux changements », in *Cités* 2003/3, n° 15, p. 131-139.

WINKIN Yves, « Goffman et les femmes. », in *Actes de la recherche en sciences sociales*, vol. 83, juin 1990. Masculin/féminin-1. p. 57-61.

### **Ouvrages, chapitre d'un ouvrage collectif**

ADORNO, Theodor W., HORKHEIMER Max, *La dialectique de la raison*, Paris : Gallimard, 1974, 281 p.

ADORNO, Theodor W., *Introduction à la sociologie de la musique*, Genève : Contrechamps Edition, 1994, 237 p.

ALLARD, Laurence, « Express yourself 2. 0 » in *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, dir. MAIGRET, Eric, et MACE, Eric, Paris : Armand Colin, 2005, 186 p.

ARIES, Philippe, *L'homme devant la mort. T2. La mort ensauvagée*, Paris : Le seuil, collection Points, 1977, 343 p.

AUMONT, Jacques, BERGALA, Alain, MARIE, Michel, VERNET, Marc, *Esthétique du Film*, Paris : Nathan, 1983, 238 p.

AURAY, Nicolas, « Le web participatif et le tournant néolibéral » in MILLERAND, Florence, PROULX Serge, RUEFF Julien, *Web social, Mutation de la communication*, Québec : Presses de l'université du Québec, coll. Communication, 2010, p. 33-50.

AUSTIN, John Langshaw, *Quand dire, c'est faire*, Paris : Éditions du Seuil, 1970, 183 p.

BACON, Francis, *Du progrès et de la promotion des savoirs*, Paris : Gallimard, 1991, 375 p.

BARTHES, Roland, *Le bruissement de la langue*, Paris : Éditions du Seuil, 1984, 439 p.

BAUDRILLARD, Jean, *La Société de consommation : ses mythes, ses structures*, Paris : Denoël, 1970, 318 p.

BECK, Ulrich, *La société du risque. Sur une autre voie de la modernité*, Paris : Flammarion, 2001, 521 p.

BECKER, Howard, *Les mondes de l'art*, Paris : Flammarion, 1988, 379 p.

BENJAMIN, Walter, *Baudelaire. Un poète lyrique à l'apogée du capitalisme*, Éditions Payot et Rivages, 2002, 291 p.

BERGER, Peter L., LUCKMANN, Thomas, *La construction sociale de la réalité*, Paris : Armand Colin, 2006, 357 p.

BERGER, Peter L., *Invitation à la sociologie*, Paris : La découverte, 2006, 249 p.

BLANCHET, Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, un histoire économique et culturelle*, Paris : Pix'n love éditions, 2010, 450 p.

BOLTANSKI, Luc, CHIAPELLO Eve, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris : Gallimard, 1999, 843 p.

BOLTANSKI, Luc, THEVENOT, Laurent, *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris : Gallimard, 1991, 483 p.

BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge : MIT Press, 1999, 307 p.

BONNACORSI, Julia, JACOBI, Daniel, « De l'atelier du père castor aux Yeux de la découverte : créativité éditoriale et médiation des savoirs dans l'édition du livre documentaire jeunesse », in LEGENDRE, Bernard, ROBIN, Christian (col.), *Figures de l'éditeur*, Paris : Nouveau Monde Éditions, 2005.

BOUQUILLON, Philippe, PAILLIART, Isabelle, *Le déploiement des TIC dans les territoires. Le rôle des collectivités*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 2006, 119 p.

BOURDIEU, Pierre, *Le sens pratique*, Paris : Éditions du Seuil, 1994, 475 p.

BOURDIEU, Pierre, *Choses dites*, Paris : Éditions du Seuil, 1987, 218 p.

BOURDIEU, Pierre, *La domination masculine*, Paris : Éditions du Seuil, 1998, 142 p.

BRETON, Philippe, PROULX Serge, *L'explosion de la communication*, Paris : La Découverte, 2002, 389 p.

BROCHU, Danielle, DAVALLON, Jean, NOEL CADET, Nathalie, « L'usage dans le texte : "les traces d'usage" du site Gallica », in JEANNERET, Yves, LE MAREC, Joëlle, SOUCHIER, Emmanuel, *Lire, écrire, récrire : objets, singes et pratiques des médias informatisés*, Paris : BPI, 2003, pp 45-90.

BUTLER, Judith, *Trouble dans le genre. Pour un féminisme de la subversion*. Paris : Éditions La Découverte, 2005,

CAILLOIS, Roger, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris : Gallimard, 1985, 378 p.

CARDON, Dominique, « Confiner le clair obscur. Réflexions sur la protection de l'identité personnelle sur le web 2.0 » in MILLERAND, Florence, PROULX Serge, RUEFF Julien, *Web social, Mutation de la communication*, Québec : Presses de l'université du Québec, coll. Communication, 2010, pp 318-328.

CASTEL, Robert, *Les métamorphoses de la question sociale*, Paris : Gallimard, 1995, 709 p.

CASTELLS, Manuel, *La société en réseaux. [1], L'ère de l'information*, Paris : Fayard, 1998, 613 p.

CAUNE, Jean, *Culture et communication : convergences théoriques et lieux de médiation*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 1995, 135 p.

CHARTIER, Roger, *Pratiques de la lecture*, Paris : Payot & Rivages, 1993, 309 p.

CHARTIER, Roger, *Le livre en révolutions*, Paris : Textuel, 1997, 159 p.

COULANGEON, Philippe, *Sociologie des pratiques culturelles*, Paris : Repères, La Découverte, 2005, 123 p.

DAVALLON, Jean, HERT, Philippe, TARDY, Cécile, « Entre aide et substitution : l'écriture des pratiques pédagogiques » in *L'écriture des médias informatisés*, Paris : Hermès, 2007, pp 107-139.

DAVALLON, Jean et *al.*, « L'usage dans le texte : "les traces d'usage" du site Gallica », in SOUCHIER, Emmanuel, et *al.* *Lire, écrire, récrire : objets, singes et pratiques des médias informatisés*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information, 2003, p 45-90.

DE CERTEAU, Michel, *L'invention du quotidien, 1. Arts de faire*, Paris : Folio essais, Gallimard, 1990, 344 p.

DE SINGLY, François, *Fortune et infortune de la femme mariée*, Paris, Presses Universitaires de France, 2002, 246 p.

DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français à l'ère numérique. Enquête 2008*, Paris : La Documentation Française, 2009, 282 p.

DONNAT, Olivier, *Les pratiques culturelles des français. Enquête 1997*, Paris : La Documentation Française, 1998, 359 p.

DOUGLAS, Mary, *Comment pensent les institutions*, Paris : La découverte, 2004, 224 p.

DIMAGGIO, Paul J., *Non profits enterprise in the arts*, New – York / Oxford : Oxford University Press, 1986, 370 p.

DROUILLAT, Benoît, PIGNIER, Nicole, *Le webdesign. Sociale expérience des interfaces web*, Paris : Hermès, 2008, 224 p.

DURKHEIM, Emile (1), *L'individualisme et les intellectuels*, Paris : Mille et une nuits, Fayard, 2002, 70 p.

ECO, Umberto, *Six promenades dans le bois du roman et d'ailleurs*, Paris : Éditions Grasset et Fasquelle, 1996, 155 p.

EDGERTON, David « De l'innovation aux usages : dix thèses éclectiques sur l'histoire des techniques », in *Des sciences et des techniques : un débat*, Paris : Éditions de l'EHESS, 1998, 286 p.

ELIAS, Norbert, *La société des individus*, Paris : Fayard, 1991, 301 p.

ELIAS, Norbert, *La civilisation des mœurs*, Paris : Calmann Levy, 1973, 345 p.

ELIAS, Norbert, DUNNING, Eric, *Sport et civilisation. La violence maîtrisée*, Paris : Fayard, 1994, 392 p.

ESQUENAZI, Jean-Pierre, *Sociologie des Publics*, Paris : La Découverte, 2009, 126 p.

ETHIS, Emmanuel, *La petite fabrique du spectateur. Être et devenir festivalier à Cannes et à Avignon*, Avignon : Éditions Universitaires d'Avignon, 2011, 83 p.

ETHIS, Emmanuel, *Pour une po(i)étique du questionnaire en sociologie de la culture. Le spectateur imaginé*, Paris : L'Harmattan, 2004, 192 p.

ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps. Pour une sociologie de la réception du cinéma*, Paris : L'Harmattan, 2006, 320 p.

ETHIS, Emmanuel, *Sociologie du cinéma et de ses publics*, Paris : Armand Colin, 2009, 128 p.

ETHIS, Emmanuel, FABIANI, Jean-Louis, PEDLER, Emmanuel, « Les spectateurs du troisième cercle », in ETHIS Emmanuel (dir), *Aux marches du palais. Le Festival de Cannes sous le regard des sciences sociales*, Paris : La Documentation française; 2001, p. 185-203.

ETHIS Emmanuel, MALINAS, Damien, ZERBIB, Olivier « Petite socio morphologie des festivaliers ordinaires (1) » in ETHIS Emmanuel (dir.), *Avignon, le public réinventé - Le Festival sous le regard des sciences sociales*, sous la direction d'Emmanuel Ethis, DEP, Ministère de la Culture / La Documentation Française, Paris, 2002.

FABRE, Daniel, *Écritures ordinaires*, Paris : P.O.L. / Bibliothèque Publique d'Information, 1993, 374 p.

FABIANI, Jean-Louis, *Après la culture légitime. Objets, publics, autorités*, Paris : l'Harmattan, 2007, 256 p.

FABIANI, Jean-Louis, « Éléments de synthèse », in DONNAT Olivier, TOLILA Paul, *Les publics de la culture*, Paris, Presses de Sciences Po, 2003, pp 305-318.

FOUCAULT, Michel, *Histoire de la sexualité*, tome 1, *la volonté de savoir*, Paris : Gallimard, 1994, 248 p.

FOUCAULT, Michel, « L'Écriture de soi », in *Dits et écrits*, vol II, Paris : Gallimard, 2001, 248 p.

FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Art et Internet*, Paris : CNRS éditions, 2010, 285 p.

FURET, François, OZOUF, Jacques, *Lire et écrire : l'Alphabétisation des français de Calvin à Jules Ferry [1]*, Paris : Éditions de Minuit, 2001, 390 p.

GALLAND, Olivier, ROUDET, Bernard Roudet (dir.), *Les jeunes Européens et leurs valeurs. Europe occidentale, Europe orientale*, Paris : La Découverte, coll. « Recherches », 2005, 329 p.

GAUDET, Françoise : « Les bibliothèques doivent-elles craindre le développement de l'Internet ? » in DONNAT Olivier, TOLILA Paul, *Les public(s) de la culture tome 2*, Paris : Presses de Sciences Po, 2003, p. 147 - 152.

GENETTE, Gérard, *Seuils*, Paris : Seuil, 1987, 389 p.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris : Seuil, 1982, 467 p.

GENVO, Sébastien, *Le game design de jeux vidéo: Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : l'Harmattan, 2006, 380 p.

GIDDENS, Anthony, *La transformation de l'identité. Sexualité, amour et érotisme dans les sociétés modernes*, Rodez : Le Rouergue / Chambon, 2004, 265 p.

GIDDENS, Anthony, *Les conséquences de la modernité*, Paris : L'Harmattan, 1994, 192 p.

GIDDENS, Anthony, *La constitution de la société*, Presses Universitaires de France, 1987, 474 p.

GOFFMAN, Erving, *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1973, 251 p.

GOFFMAN, Erving, *L'Arrangement des sexes*, Paris : La Dispute, 2002, 180 p.

GOODMAN, Nelson, *Langages de l'art. Une approche de la théorie des symboles*, Nîmes : Éditions Jacqueline Chambon, 1998, 320 p.

GOODY, Jack, *La raison graphique*, Paris : Les éditions de Minuit, 1979, 274 p.

GRIGNON, Claude, PASSERON, Jean-Claude, *Le savant et le populaire*, Paris : Gallimard / Le seuil, 1989, 260 p.



GRUMBACH, Michel, PASSERON, Jean-Claude, *L'œil à la page. Enquête sur les images et les bibliothèques*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information, 1984, p. 165-170.

HALBWACHS, Maurice, *Les cadres sociaux de la mémoire*, Albin Michel, 1994, 367 p.

HIRSCHMANN, Albert O., *Bonheur privé, action publique*, Paris : Fayard, 1983, 256 p.

HIRSCHMAN, Albert O., *Défection et prise de parole*, Paris : Fayard, 1995, 212 p.

HOGGART, Richard, *La culture du pauvre*, Paris : Les Éditions de Minuit, 1970, 80 p.

HORTON, Sarah, LYNCH Patrick J., *Web Style Guide : Basic Design Principles for Creating Web Sites*, New Haven : Yale University Press, 1997, 185 p.

HUGUES, Philippe, COUTEAU-BÉGARIE, Hervé, *Le cinéma et la guerre*, Paris : Éditions economica, 2006.

HUIZINGA, Johan, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Éditions Gallimard, 1951, 292 p.

ILLOUZ, Eva, *Les sentiments du capitalisme*, Paris : Éditions du Seuil, 2007, 208 p.

JACQUESSON, Alain, *L'informatisation des bibliothèques : historique, stratégie et perspectives*, Paris : Éd. du Cercle de la librairie, 1995, 362 p.

JAUSS, Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris : Gallimard, 1978, 333 p.

JEANNERET, Yves, *Y a-t-il (vraiment) des Technologies de l'Information ?*, Paris : Presses Universitaires du Septentrion, 2000, 134 p.

JEANNERET, Yves, *Penser la trivialité. 1. La vie triviale des êtres culturels*, Paris : Hermès Lavoisier, 2008, 267 p.

JEANNERET, Yves, SOUCHIER, Emmanuel, LE MAREC, Joelle, *Lire, écrire, récrire. Objets, signes et pratiques des médias informatisés*, Paris : BPI collection Etudes et recherche, 2003, 352 p.

JEANNERET, Yves, TARDY, Cécile, *L'écriture des médias informatisés*, Paris : Hermès Lavoisier, 2007, 222 p.

JENKINS, Henry, *Convergence culture. Where old and new media collide*, New York, Londres : New York University Press, 2006, 308 p.

JULLIER, Laurent, LEVERATTO, Jean-Marc, *Cinéphiles et cinéphilie*, Paris : Armand Colin, 2010, p. 26.

KAHN Herman, WIENER Anthony J., *L'an 2000 : un canevas de spéculations pour les 32 prochaines années*, Paris : Laffont, 1968, 531 p.

KATZ Elihu, LAZARSFELD Paul L., *Influence personnelle*, Paris : Armand Colin, 2008, 416 p.

KAUFMANN, Jean-Claude, *La trame conjugale. Analyse du couple par son linge*, Paris : Nathan 1992, 243 p.

KAUFMANN, Jean-Claude, *Sex@mour*, Paris : Armand Colin, 2010, 213 p.

KIERKEGAARD, Søren : *La dialectique de la communication*, Paris : Payot & Rivages 2004, 91 p.

KRACAUER, Siegfried, *Théorie du film. La rédemption de la réalité matérielle*, Paris : Éditions Flammarion, 2010, p. 254.

LAHIRE, Bernard : *L'homme pluriel. Les ressorts de l'action*, Paris : Nathan, 1998, 271 p.

LANDAY, James A., NEWMAN, Mark W., « Sitemaps, storyboards, and specifications: a sketch of Web site design practice », in *Designing interactive systems: processes, practices, methods, and techniques* New-York : ACM, 2000, pp 263 - 274

LANDONI, Monica, *The active reading task : e-books and their readers*, New-York : ACM , New York, 2008.

LARDELLIER, Pascal, *Le coeur net. Célibat et @mours sur le web*, Paris : Belin, Nouveaux Mondes, 2004, 255 p.

LATOUR, Bruno, *La science en action*, Paris : La Découverte, 2005, 663 p.

LATOUR, Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes : essai d'anthropologie symétrique*, Paris : La Découverte, 1991, 210 p.

LEVERATTO, Jean-Marc, LEONTSINI, Mary, *Internet et la sociabilité littéraire*, Paris : BPI, 2008, 244 p.

MAIGRET, Eric, « Après le choc des cultural studies », in MAIGRET, Eric, (dir.) MACE Eric, *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris : Armand Colin, 2005, p. 17-40.

MALINAS, Damien, *Portrait des festivaliers d'Avignon. Transmettre une fois ? Pour toujours ?*, Grenoble : Presses Universitaires de Grenoble, 2008, 241 p.

MARCOIN, François, « Quelques paradoxes sur la lecture étudiante » in *Les étudiants et la lecture*, PUF, Paris, 1993, p. 101-111.

MEYER, Vincent, *Interventions sociales, communication et médias : l'émergence du sociomédiatique*, Paris : L'Harmattan, 2004, 244 pages.

MEUNIER, Jean-Pierre, PÉRAYA, Daniel, *Introduction aux théories de la communication : analyse sémio-pragmatique de la communication médiatique*, Paris : De Boeck, 2004, 459 p.

MCLUHAN, Marshall, *Pour comprendre les médias : les prolongements technologiques de l'homme*, Paris : Éditions du Seuil, 390 p.

MIEGE, Bernard, « Les industries de la culture et de l'information à l'ère des nouveaux médias et des réseaux de diffusion », in BEAUD, Paul, FLICHY, Patrice, PASQUIER, Dominique, QUERE, Louis, (dir.), *Sociologie de la communication*, Paris : CNET, 1997, 980 p.

MILLERAND, Florence, PROULX Serge, RUEFF Julien, *Web social, Mutation de la communication*, Québec : Presses de l'université du Québec, coll. Communication, 2010, 374 p.

MOLINO, Jean, *Approches sémiologiques dans les sciences humaines*, Lausanne : Payot, 1993, 204 p.

MORIN, Edgar, *L'esprit du temps*, Paris : Armand Colin et Institut National de l'Audiovisuel, 2008, 218 p.

MURRAY, Jane, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge : MIT Press, 1998, 336 p.

NEVEU, Erik, *Une société de communication ?*, Paris : Montchrestien, 2006, 160 p.

PANOFSKY, Erwin, *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris : Éditions de Minuit, 1970, 211 p.

PASQUIER, Dominique, *Cultures lycéennes. La tyrannie de la majorité*, Paris : Les éditions Autrement, 2005, 180 p.

PASSERON, Jean-Claude, « Le raisonnement sociologique » in MICHAUD, Yves (dir.), *Qu'est-ce que la société*, volume 3, Paris : Odile Jacob, 2000, 886 p.

PASSERON, Jean-Claude, *Le raisonnement sociologique, l'espace non-poppérien du raisonnement naturel*, Paris : Nathan, 1991, 408 p.

PASSERON, Jean-Claude, GRUMBACH, Michel, *L'œil à la page. Enquête sur les images et les bibliothèques*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information, 1984, 345 p.

PASSERON, Jean-Claude, PEDLER, Emmanuel, *Le temps donné aux tableaux*, Marseille : Imerec, 1991.

PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier, *Les nouvelles technologies à l'épreuve des bibliothèques*, Paris : Bibliothèque Publique d'Information, 2001, 215 p.

PEDLER, Emmanuel, *Max Weber, Sociologie de la musique : les fondements rationnels et sociaux de la musique*, trad. en collaboration avec Jean Molino, Paris : Métailié, 1998, 235 p.

PEDLER, Emmanuel, *Entendre l'opéra : une sociologie du théâtre lyrique*, Paris : L'Harmattan, 2003, 182 p.

PEDLER, Emmanuel, *Sociologie de la communication*, Paris : Armand Colin, collection 128, 2000, 127 p.

PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier « La forme festive à l'œuvre », in ETHIS Emmanuel (dir.), *Aux marches du palais. Le Festival de Cannes sous le regard des sciences sociales*, Paris : La Documentation française; 2001, p. 185-203.

PEDLER, Emmanuel, ZERBIB, Olivier « Le Festival d'Avignon comme révélateur d'un territoire culturel » in ETHIS Emmanuel (dir.), *Avignon, le public réinventé - Le Festival sous le regard des sciences sociales*, DEP, Ministère de la Culture / La Documentation Française, Paris, 2002.

PEQUIGNOT, Bruno, *La relation amoureuse. Analyse sociologique du roman sentimental moderne*, Paris : L'harmattan, 1991, 207 p.

PETRUCCI, Armando, « Lire pour lire, un avenir pour la lecture » in CAVALLO Guglielmo et CHARTIER, Roger (dir), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris : Seuil, 1997, 209 p.

POIRRIER, Philippe, *Histoire des politiques culturelles de la France contemporaine*, Dijon : Bibliest-Université de Bourgogne, 1996, 129 p.

PUISEUX, Hélène, *Les figures de la guerre. Représentations et sensibilités 1839-1996*, Paris : Gallimard, 1997, 266 p.

RANCIÈRE, Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris : La Fabrique éditions, 2008, 145 p.

RHEINGOLD, Howard, *Les communautés virtuelles*, Addison-Wesley, Paris, 1995, 315 p.

RICOEUR, Paul, *L'idéologie et l'utopie*, Paris : Éditions du Seuil, 1997, 432 p.

RICOEUR, Paul, *Soi-même comme un autre*, Paris : Éditions du Seuil, 1990, 420 p.

RIESMAN David, *La Foule solitaire. Anatomie de la société moderne*, Paris : Arthaud, 1992, 378 p.

ROSA, Hartmut, *Accélération. Une critique sociale du temps*, Paris : La découverte, 2010, 475 p.

SCHUTZ, Alfred, *Le chercheur et le quotidien. Phénoménologie des sciences sociales*, Paris : Klincksieck, 2008, 286 p.

SIMMEL, Georg, *Philosophie de l'argent*, Paris : Quadrige/Presses Universitaires de France, 1987, 662 p.

SIMMEL, Georg, *Sociologie : étude sur les formes de la socialisation*, Paris : Presses Universitaires de France, 1999, 756 p.

SOULAGES, Jean-Claude, « *Le genre en publicité, ou le culte des apparences* », in BOUCHARD, Julie, FROISSART, Pascal (dir.), *Sexe et Communication*, Paris : Harmattan, 2004, p. 51-59.

SPIES, Virginie, *La télévision dans le miroir : théorie, histoire et analyse des émissions réflexives*, Paris : L'Harmattan, 2004, 393 p.

STASSE, François : *La véritable histoire de la Grande Bibliothèque*, Paris : Éditions du Seuil, 2002, 205 p.

THÉVENOT, Laurent, *L'action au pluriel. Sociologie des régimes d'engagement*, Paris : Éditions de la Découverte, 2006, 310 p.

TONNIES, Ferdinand, *Communauté et société. Catégories fondamentales de la sociologie pure*, Paris: Presses universitaires de France, 1977, 286 pages.

TRÉMEL, Laurent, *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris : L'Harmattan, 2006, 242 p.

TURKLE, Sherry, *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, New York : Simon and Schuster, 1995, 347 p.

VEYNE, Paul, *Les grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1992, 164 p.

VEYNE, Paul, *L'élégie érotique romaine. L'amour, la poésie et l'Occident*, Paris : Éditions du Seuil, 1983, 305 p.

WEBER, Max, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris : Plon, 1985, 286 p.

WEBER, Max, *Essais sur la théorie de la science*, Paris : Presses Pocket, 1992, 478 p.

WEBER, Max, *Economie et société. 1. Les catégories de la société*, Paris : Presses Pocket, 1995, 410 p.

WINKIN, Yves, *Anthropologie de la communication*, Paris/Bruxelles : de Boeck, 2001, 327 p.

WINNICOTT, Donald Woods, *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris : Gallimard, 1984, 212 p.

### **Congrès**

HANCOCK, Jeffrey T., TOMA, Catalina, ELLISON, Nicole, « The truth about lying in online dating profiles », San Jose : *CHI 2007 - Online Representation of Self*, 28 avril au 3 mai 2007, p. 449-452.

HENKE, Harold, *The use of book metaphors in the design of electronic books*, SIGGHI Conference Designing Electronic Books Workshop, 1999.

PAILLIART, Isabelle, « Communication, Stratégies territoriales et pratiques locales », Montréal : 2001, *Bogues - Globalisme et Pluralisme*, 24 au 27 avril 2002.

PAPERT, Seymour, « Cette fois, c'est pour de bon », Washington : *Les ordinateurs et la société cognitive - Session : Besoins pour la recherche et le développement*, Chambre des Représentants des Etats-Unis, 12 octobre 1977.

### **Thèses**

ETHIS, Emmanuel, *Les spectateurs du temps. Introduction à une sociologie de la réception des œuvres filmiques*, dir. PEDLER, EMMANUEL, Marseille : Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales, 1997.



LABARTHE, Fabien, *Les usages d'Internet, changements sociaux et nouvelles pratiques culturelles*, dir. ETHIS, EMMANUEL, Avignon : Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, 2008.

### Articles web

BAESLER, Sylvie, *Guide de recommandations ergonomiques*, CNRS 1997 (V.1.0) - 2005 (V.3.0) :

<http://www.dsi.cnrs.fr/methodes/ergonomie/documentation/Guidergoweb2005.pdf>  
consulté le 14 août 2010.

BAJOS, Nathalie, BOZON, Michel, « *Un nouveau scénario, les sites de rencontre sur Internet* » enquête *Contexte de la Sexualité en France*, Inserm / Ined 2007 :

<http://csf.kb.inserm.fr/csf/PDF/NewScenario.pdf>  
consulté le 14 septembre 2010.

BAJOS, Nathalie, BOZON, Michel, « Premières conclusions », enquête *Contexte de la Sexualité en France*, Inserm / Ined 2007 :

<http://csf.kb.inserm.fr/csf/PDF/NewScenario.pdf>  
consulté le 14 septembre 2010.

BERGE, Armelle, GRANJON, Fabien; « De quelques considérations sur la notion d'éclectisme culturel », *Les Enjeux de l'information et de la communication* :

[http://w3.u-grenoble3.fr/les\\_enjeux/2005/Granjon-Berge/index.php](http://w3.u-grenoble3.fr/les_enjeux/2005/Granjon-Berge/index.php),  
consulté le 12 avril 2011.

BIGAY, Romain, « La révolution 360 degrés a-t-elle eu lieu ? », Irma,  
<http://www.irma.asso.fr/la-revolution-360o-a-t-elle-eu>,

consulté le 23 octobre 2011

BOYD, Danah. M., ELLISON, Nicole B, (2007). « Social network sites: Definition, history, and scholarship », *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(1), article 11. 2007  
<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>  
consulté le 20 août 2010

FEENBERG, Andrew, GRIMES, Sara M. «La Rationalisation du jeu», in *Revue Appareil*,  
en ligne : <http://revues.mshparisnord.org/appareil/index.php?id=1127>  
consulté le 1er septembre 2011

SPIES, Virginie, « De l'énonciation à la réflexivité : quand la télévision se prend pour objet », *Semen*, n 26, 2008, <http://semen.revues.org/8458>,  
consulté le 25 octobre 2011.

World Wide WEB Consortium (W3C) : <http://www.w3.org>  
consulté le 13 juillet 2010.

# TABLE DES TABLEAUX ET FIGURES

**PREMIERE PARTIE. Logiques d'usages et usages logiques des technologies numériques en bibliothèques.**

**CHAPITRE 1.1. *Retour vers le futur* : une enquête sur les « nouvelles » technologies à l'épreuve du temps ?**

**1.1.4. Convictions, conversions, familiarisations : figures de la démocratisation de l'accès au numérique.**

Tableau 1.1 – Moyen préférentiellement utilisé pour repérer un ouvrage précis Comparaison BnF / Cavaillon / Grenoble .....	69
Tableau 1.2 – Fréquence d'usages d'un ordinateur à des fins professionnelles ou non pour les étudiants et les actifs et assimilés .....	70
Tableau 1.3 – Activité principale exercée sur l'ordinateur personnel pour les étudiants et les actifs et assimilés .....	71
Tableau 1.4 – Usages professionnels de l'ordinateur pour les étudiants et les actifs et assimilés .....	71

**1.1.5. Diversité des offres et éclectisme des pratiques documentaires.**

Tableau 1.5 – Moyenne des notes sur 6 attribuées au cédérom pour chaque catégorie selon le niveau de diplôme .....	74
Tableau 1.6 – Moyenne des notes sur 6 attribuées à Internet pour chaque catégorie selon le niveau de diplôme .....	74
Tableau 1.7 – Caractéristique du dernier cédérom consulté à la BnF .....	76
Tableau 1.8 – Types d'usages d'Internet déclarés à la BnF .....	77
Tableau 1.9 – Caractéristiques des sites consultés à la BnF .....	78

### **1.1.6. Communautés de lecteurs et continuités des usages.**

Tableau 1.10 – Fréquence des consultations d'Internet à la BnF pour les étudiants et les actifs et assimilés.....	80
Tableau 1.11 – Types d'usages d'Internet déclarés à la BnF par les étudiants et les actifs et assimilés.....	80
Tableau 1.12 – Caractéristiques des sites consultés à la BnF par les étudiants et les actifs et assimilés.....	81
Tableau 1.13 – Usages de l'ordinateur à la BnF .....	82
Tableau 1.14 – Moyens de recherche précise d'un document pour les étudiants et les actifs et assimilés.....	82
Tableau 1.15 – Fréquence d'usages de l'ordinateur à la BnF pour les étudiants et les actifs et assimilés.....	83
Tableau 1.16 – Fréquence des déplacements à la BnF pour les étudiants et les actifs et assimilés .....	84
Tableau 1.17 – Fréquentation des bibliothèques et médiathèques .....	86

## **CHAPITRE 1.2. Lectures numériques : entre héritages et modernité.**

### **1.2.2. Hypermédia hypophylle ? Le cédérom évalué à l'aune du livre.**

Tableau 1.18 – Caractéristique du dernier cédérom emprunté à la bibliothèque de Miramas .....	98
Tableau 1.19 – Caractéristique du dernier cédérom emprunté à Grenoble .....	98
Tableau 1.20 – Moyenne des notes sur 6 attribuées à chacun des médias, pour chaque catégorie.....	101

### **1.2.3. Compétences de lecteurs et navigations au sein du cédérom.**

Tableau 1.21 – Nombre moyen d'écrans consultés au total.....	110
selon le niveau de diplôme .....	110
Tableau 1.22 – Nombre moyen d'écrans consultés au total.....	111
Comparaison actifs / étudiants .....	111
Tableau 1.23 – Répartition des types d'écrans consultés sur le cédérom .....	112
Michel Ange pour les Etudiants et les Actifs et assimilés.....	112

Tableau 1.24 – Nombre moyen d'écrans de niveau 4 (notes, notices, zoom).....	113
consultés selon l'intensité de lecture .....	113

## **DEUXIEME PARTIE. Des écritures de soi tournées vers autrui : les usages des sites de rencontre.**

### **CHAPITRE 2.1. Des utilisateurs de sites de rencontre en pilotage automatique ?**

#### **Normes et ressources réflexives.**

#### **2.1.2. Dérèglements anormiques ou nouvelles règles du jeu de la séduction ?**

Figure 2.1 – Bandeau d'illustration pour le site <i>adultfriendfinder</i> .....	158
---	-----

#### **2.1.3. Publicité, stéréotypes et subordination féminine.**

Figure 2.2 – Capture d'écran de la page d'accueil du site <i>meetit</i> .....	165
Figure 2.3 – Capture d'écran de la page d'accueil du site <i>meetitaffinity</i> . Prédominance du modèle traditionnel (« couple harlequin ») .....	168
Figure 2.4 – Capture d'écran de la page d'accueil du site <i>pointscommuns</i> Prédominance du modèle traditionnel (« couple harlequin ») .....	168
Figure 2.5 – Photographie alternative composant la page d'accueil du site <i>pointscommuns</i> . Modèle de couple égalitaire.....	171
Figure 2.6 – Photographie alternative composant la page d'accueil du site <i>pointscommuns</i> Modèle inversé : séduction féminine .....	172
Figure 2.7 – Capture d'écran de la page d'accueil du site <i>Be2</i> Modèle inversé : maternage du conjoint .....	172
Figure 2.8 – Photographie composant la page d'accueil du site <i>rencontreslesbiennes</i> . Modèle égalitaire.....	174
Figure 2.9 – Photographie composant la page d'accueil du site <i>gay.proximiteety</i> . Modèle égalitaire .....	175

#### **2.1.4. Du pragmatisme sentimental au pessimisme moral.**

Figure 2.10 – Faire ses courses sur les sites de rencontre ? Photographie d'illustration de la <i>newsletter</i> hebdomadaire du site <i>meetit</i> . ....	180
--	-----

## CHAPITRE 2.2. Inventions de soi et partages réflexifs.

### 2.2.1. S'inscrire sur les sites de rencontre : l'étape du questionnaire.

Figure 2.11 – « Inscription gratuite en une minute ! » sur <i>meetitc.fr</i> .....	202
Figure 2.12 – « Aujourd'hui, je sais qui j'ai envie de trouver » sur <i>meetitcfinity.fr</i> .....	203
Figure 2.13 – « Rencontrez, Partagez. Créez. Découvrez » sur <i>pointscommuns.com</i>	204

### 2.2.2. Du stéréotype à l'intime : amorcer un banal travail sur soi.

Figure 2.14 – Page-écran du « test de personnalité exclusif » de <i>meetitcfinity.fr</i> .....	211
Figure 2.15 – Page-écran du « test de personnalité exclusif » de <i>meetitcfinity.fr</i> : les genres de films préférés .....	213

### 2.2.3. Mise en scène de soi et fictions relationnelles : prêcher le « faux » pour obtenir le « vrai »

Figure 2.16 – « Des célibataires à rencontrer » : la lettre d'informations de <i>meetitc.fr</i> . Exemples de résumés de présentation.....	216
Tableau 2.17 – Liste des modalités proposées aux abonnés pour décrire leur profession sur le site <i>meetitc</i> .....	221

## TROISIEME PARTIE. Modernité, interactivité et réflexivités numériques

### CHAPITRE 3.1. Converser avec soi, au contact des autres : web social et modernité réflexive.

#### 3.1.5. Eclectisme des pratiques culturelles et mobilisation des technologies numériques : l'exemple des étudiants.

Tableau 3.1 – Inscription sur un réseau social et mobilité géographique ( + de 200 km) (% en colonnes) .....	273
Tableau 3.2 – Mobilité géographique (plus de 200 km) et fréquence des contributions sur les réseaux sociaux (% en colonnes).....	274
Tableau 3.3 – Ont participé à une pratique culturelle durant les 12 derniers mois comparaison données DEPS – Echantillon de l'enquête .....	275
Tableau 3.4 – Mobilité géographique (+ de 200 km) et score d'éclectisme culturel (en 3) (% en colonnes) .....	276

Tableau 3.5 – Inscription sur un réseau social et score d’éclectisme culturel (en 3) (% en colonnes) .....	276
Tableau 3.6 – Fréquence des contributions sur un réseau social et score d’éclectisme culturel (en 3) (% en colonnes).....	276
Tableau 3.7 – Nombre de livres lus sur 12 mois (en 3) et score d’éclectisme culturel restreint aux pratiques de sorties (en 3) (% en colonnes) .....	278
Tableau 3.8 – Nombre de livres lus sur 12 mois (en 3) comparaison données DEPS – Echantillon de l’enquête .....	278
Tableau 3.9 –Nombre de livres lus sur 12 mois (en 3) et score d’éclectisme culturel restreint aux pratiques numériques (en 3) (% en colonnes) .....	279
Tableau 3.10 – Classement des activités numériques les plus pratiquées par l’échantillon .....	279
Tableau 3.11 –Participation à des activités culturelles de sorties et numériques et score d’éclectisme culturel restreint aux pratiques numériques (en 3) (% en colonnes) .....	281
Tableau 3.12 – Fréquence des contributions sur les réseaux sociaux et score d’éclectisme culturel restreint aux pratiques numériques (en 3) (% en colonnes) .....	282

### 3.1.6. Partages réflexifs, moments de rassemblements identitaires.

Tableau 3.14 – Mobilité géographique ( + de 200 km) et partage d’informations culturelles sur les réseaux sociaux (% en colonnes).....	286
Tableau 3.15 – Mobilité géographique (+ de 200 km) et pratiques culturelles partagées sur les réseaux sociaux (% en colonnes).....	287
Tableau 3.16 – Partage d’informations sur les pratiques culturelles en réseau et scores d’éclectisme culturel (% en colonnes).....	288
Figure 3.1 – Page du profil d’un utilisateur de Senscritique .....	291
Figure 3.2 – Page de critique du film « Les petits mouchoirs » créée par un utilisateur de Senscritique .....	292
Figure 3.3 – Taux d’affinité entre deux utilisateurs de <i>Senscritique</i> .....	293
Figure 3.4 – Page de description d’une liste de films créée par un utilisateur de <i>Senscritique</i> intitulée « L’affiche est jaune, ce sera donc indépendant ».....	294

## CHAPITRE 3.2. Du spectateur au joueur : approche des modes de réflexivités spectatorielles observables dans le jeu vidéo.

### 3.2.3. Des transpositions créatrices pour une gestion optimale de la participation du joueur.

Figure 3.5 - Capture d'écran du jeu <i>Doom II</i> (ID Software 1995) .....	311
Figure 3.6 - Capture d'écran du jeu <i>Battlefield 1942</i> (Electronics Arts 2002) .....	312
Figure 3.7 - Capture d'écran du jeu <i>Call of Duty 2</i> (Activision 2005) .....	312
Figure 3.8 - Capture d'écran du jeu <i>Modern Warfare 2</i> (Activision 2009) .....	314
Figure 3.9 - Capture d'écran du jeu <i>Battlefield 3</i> (Electronic Arts 2011) .....	314

### 3.2.4. Les *first person shooter*, armes de recul interprétatif ?

Figure 3.10 - Capture d'écran de la vidéo « heavy firefight in afghanistan » ( <a href="http://youtu.be/y_uXes48uY0">http://youtu.be/y_uXes48uY0</a> ) .....	322
Figure 3.11 - Capture du clip vidéo dédié au jeu <i>Battlefield 3</i> .....	323

### 3.2.5. Sociabilités vidéoludiques et jeux vidéo musicaux.

Figure 3.12 - Contrôleurs pour le jeu <i>Guitar Hero</i> (source <i>hightech-edge.com</i> ) .....	328
Figure 3.13 - Contrôleurs pour le jeu <i>Rockband</i> .....	328
Figure 3.14 - Capture d'écran du jeu <i>DJ Hero 2</i> .....	329
Figure 3.15 - Capture d'écran du jeu <i>Rockband Beatles</i> .....	330
Figure 3.16 – Borne d'arcade pour le jeu <i>Guitarfreaks</i> (Konami) .....	332

### 3.2.6. Spectacularisations télévisuelles et re-médiations vidéoludiques.

Figure 3.16 – Démonstration du jeu <i>Just Dance 2</i> ( <i>Ubisoft</i> ) au salon IDEF 2010.....	334
Figure 3.17 – Joueur de FPS équipé d'un casque micro indispensable pour le jeu en réseau, mis en scène dans le film <i>R'U There ?</i> (David Verbreek) projeté au Festival de Cannes 2010. ....	340
Figure 3.18 – Spectateur visionnant un film sur ordinateur et équipé d'un casque audio indispensable au dispositif à la fois individuel et collectif <i>Short Film Corner</i> .....	340
Festival de Cannes 2010. ....	340
Figure 3.19 – Joueur équipé de lunettes spéciales, testant un jeu de pilotage en 3D – IDEF 2010. ....	341



# TABLE DES MATIÈRES

<b>REMERCIEMENTS</b> .....	3
<b>AVANT PROPOS</b> .....	4
<b>SOMMAIRE</b> .....	5
<b>INTRODUCTION</b> .....	6
<b>PREMIERE PARTIE. Logiques d’usages et usages logiques des technologies numériques en bibliothèques.</b> .....	37
<b>CHAPITRE 1.1. Retour vers le futur : une enquête sur les « nouvelles » technologies à l’épreuve du temps ?</b> .....	40
1.1.1. Des constats problématiques. ....	43
1.1.2. « Nouvelles » technologies et renouveau des idéologies techniques. ....	50
1.1.3. Ambitions universalistes, mythes technicistes et quête d’une bibliothèque idéale. ..	55
1.1.4. Convictions, conversions, familiarisations : figures de la démocratisation de l’accès au numérique. ....	64
1.1.5. Diversité des offres et éclectisme des pratiques documentaires. ....	72
1.1.6. Communautés de lecteurs et continuités des usages. ....	79
<b>CHAPITRE 1.2. Lectures numériques : entre héritages et modernité.</b> .....	87
1.2.1. De la domestication à l’usage : des injonctions parfois contradictoires.....	92
1.2.2. Hypermédia hypophylle ? Le cédérom évalué à l’aune du livre. ....	96
1.2.3. Compétences de lecteurs et navigations au sein du cédérom.....	103
1.2.4. Des attentes déçues vis-à-vis du cédérom.....	113
1.2.5. Écrits d’écran, écrans écrits : vers une re-matérialisation du texte numérique.....	119
1.2.6. Conventions typographiques et littéraires, normalisations numériques.....	125
1.2.7. Pratiques réflexives ou réflexivités pratiques ? .....	130

<b>DEUXIEME PARTIE. Des écritures de soi tournées vers autrui : les usages des sites de rencontre.</b>	139
<b>CHAPITRE 2.1. Des utilisateurs de sites de rencontre en pilotage automatique ?</b>	
<b>Normes et ressources réflexives.</b>	145
2.1.1. Une guerre des sexes électronique ?	151
2.1.2. Dérèglements anomiques ou nouvelles règles du jeu de la séduction ?	156
2.1.3. Publicité, stéréotypes et subordination féminine.	164
2.1.4. Du pragmatisme sentimental au pessimisme moral.	177
2.1.5. Eloge de la déception amoureuse.	184
<b>CHAPITRE 2.2. Inventions de soi et partages réflexifs.</b>	194
2.2.1. S'inscrire sur les sites de rencontre : l'étape du questionnaire.	200
2.2.2. Du stéréotype à l'intime : amorcer un banal travail sur soi.	209
2.2.3. Mise en scène de soi et fictions relationnelles : prêcher le « faux » pour obtenir le « vrai ».	214
2.2.4. Modalités de l'écriture de soi sur les sites de rencontre : de la conversation à la correspondance.	222
2.2.5. Intertextualités numériques et partages intimes.	227
<b>TROISIEME PARTIE. Modernité, interactivité et réflexivités numériques.</b>	240
<b>CHAPITRE 3.1. Converser avec soi, au contact des autres : web social et modernité réflexive.</b>	243
3.1.1 Web social et intimité en réseau	245
3.1.2. Des temps (post)modernes en version numérique ?	251
3.1.3. Du risque au jeu identitaire : sociabilités numériques et web social.	259
3.1.4. Socialisation, sociabilités et éclectisme culturel en ligne.	267
3.1.5. Eclectisme des pratiques culturelles et mobilisation des technologies numériques : l'exemple des étudiants.	272
3.1.6. Partages réflexifs, moments de rassemblements identitaires.	283

<b>CHAPITRE 3.2. Du spectateur au joueur : approche des modes de réflexivités</b>	
<b>spectatorielles observables dans le jeu vidéo.</b>	296
3.2.1. Plaisir du jeu et présence du « je » : quels modes de réflexivité dans le jeu vidéo ?	300
3.2.2. Quête d'immersion et de réalisme : le cas des <i>first person shooter</i> .	305
3.2.3. Des transpositions créatrices pour une gestion optimale de la participation du joueur.	310
3.2.4. Les <i>first person shooter</i> , armes de recul interprétatif ?	317
3.2.5. Sociabilités vidéoludiques et jeux vidéo musicaux.	324
3.2.6. Spectacularisations télévisuelles et re-médiations vidéoludiques.	333
<b>CONCLUSION</b>	342
<b>Bibliographie</b>	353
Article de périodiques, rapports.	353
Ouvrages, chapitre d'un ouvrage collectif	359
Congrès	374
Thèses	374
Articles web	375
<b>TABLE DES TABLEAUX ET FIGURES</b>	377
<b>TABLE DES MATIÈRES</b>	383
<b>SOMMAIRE DES ANNEXES (Tome 2)</b>	386

## SOMMAIRE DES ANNEXES (Tome 2)

ANNEXE 1.1. Description des dispositifs de l'offre numérique dans les bibliothèques de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques. ....	II
ANNEXE 1.2. Questionnaire auto-administré pour l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques. ....	VIII
ANNEXE 1.3. Protocole d'observation des consultations du cédérom Michel Ange pour l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques. ....	X
ANNEXE 1.4. Plan de codage et de recodages (sous logiciel SQAW) du questionnaire auto-administré. ....	XXIII
ANNEXE 1.5. Tris à plat des données de l'enquête par questionnaire Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques. ....	LIV
ANNEXE 1.6. Plan de codage et de recodages (sous logiciel SQAW) du protocole d'observation du cédérom Michel Ange. ....	XCIV
ANNEXE 1.7. Tris à plat des données du protocole d'observation du cédérom Michel Ange. ....	CX
ANNEXE 1.8. Portraits d'usagers établis dans le cadre de l'enquête Usages et représentations des nouvelles technologies en bibliothèques. ....	CXIV
ANNEXE 2.1. Listes des articles de presse consultés et recensement des articles scientifiques traitant des sites de rencontre. ....	CXXXIX
ANNEXE 2.2. Corpus des sites de rencontre étudiés. ....	CXLIV
ANNEXE 2.3. Neuf sociogrammes d'utilisateurs de sites de rencontre. ....	CXLVII
ANNEXE 3.1. Questionnaire auto-administré pour l'enquête Les pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique. ....	CLXIX
ANNEXE 3.2. Plan de codage (sous logiciel modalisa) du questionnaire de l'enquête Les pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique. ....	CLXXII
ANNEXE 3.3. Tris à plat des données de l'enquête par questionnaire Les pratiques cinématographiques des étudiants à l'ère du numérique. ....	CLXXVIII
ANNEXE 3.4. Corpus des jeux vidéo étudiés. ....	CXC